SEGA OFFICIAL

SEGA SATURN

SEGA

THE HOUSE OF THE DEAD OFFICIAL GUIDE

# THE HOUSE OF THE DEAD

ザ ハウス オブ ザ デッド™

# オフィシャルガイド



SOFT BANK

SEGA SATURN MAGAZINE

SEGA ザ ハウス オブ ザ デッド オフィシャルガイド ソフトバンク SOFT BANK

SEGA

# ザ ハウス オブ ザ デッド

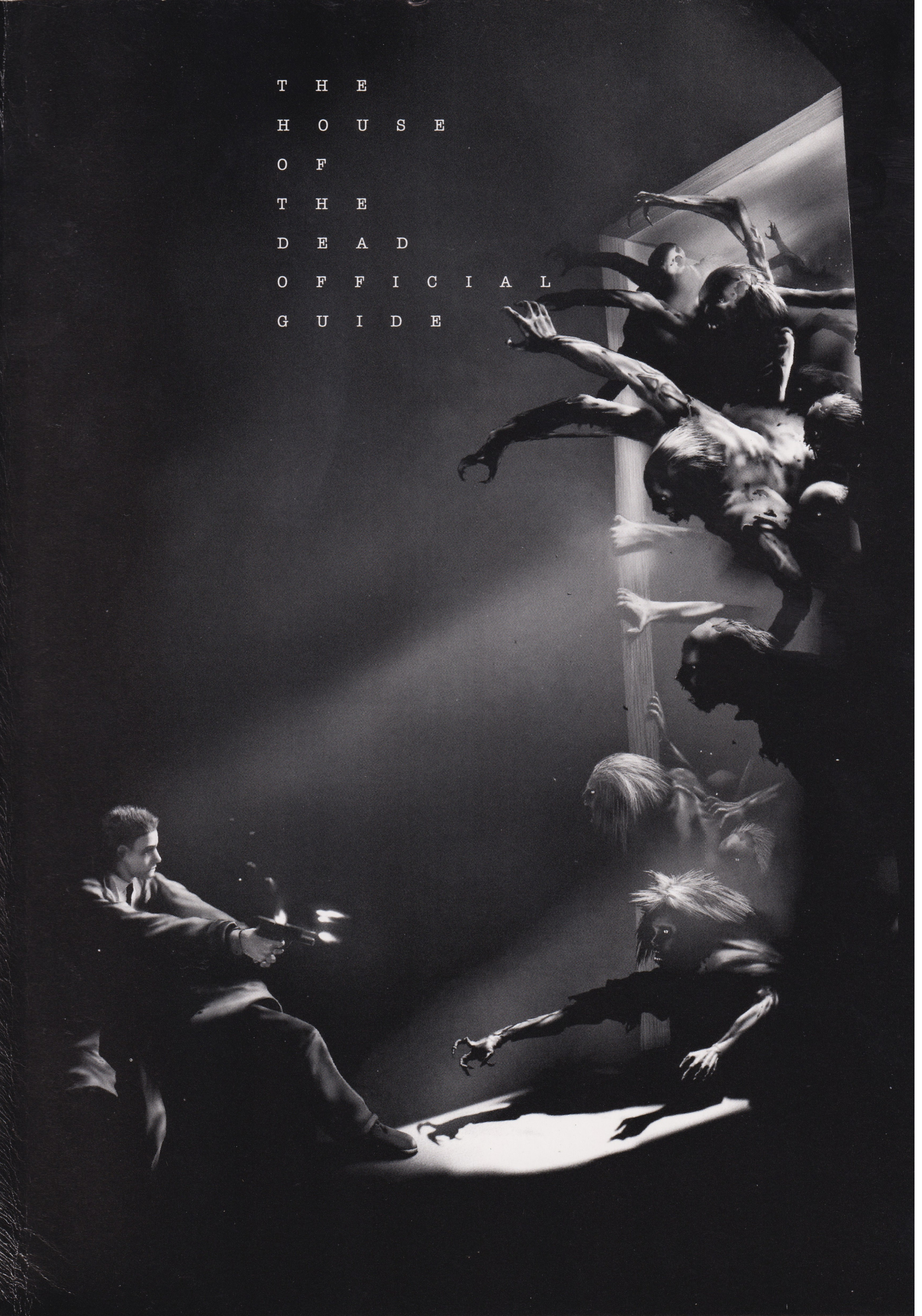


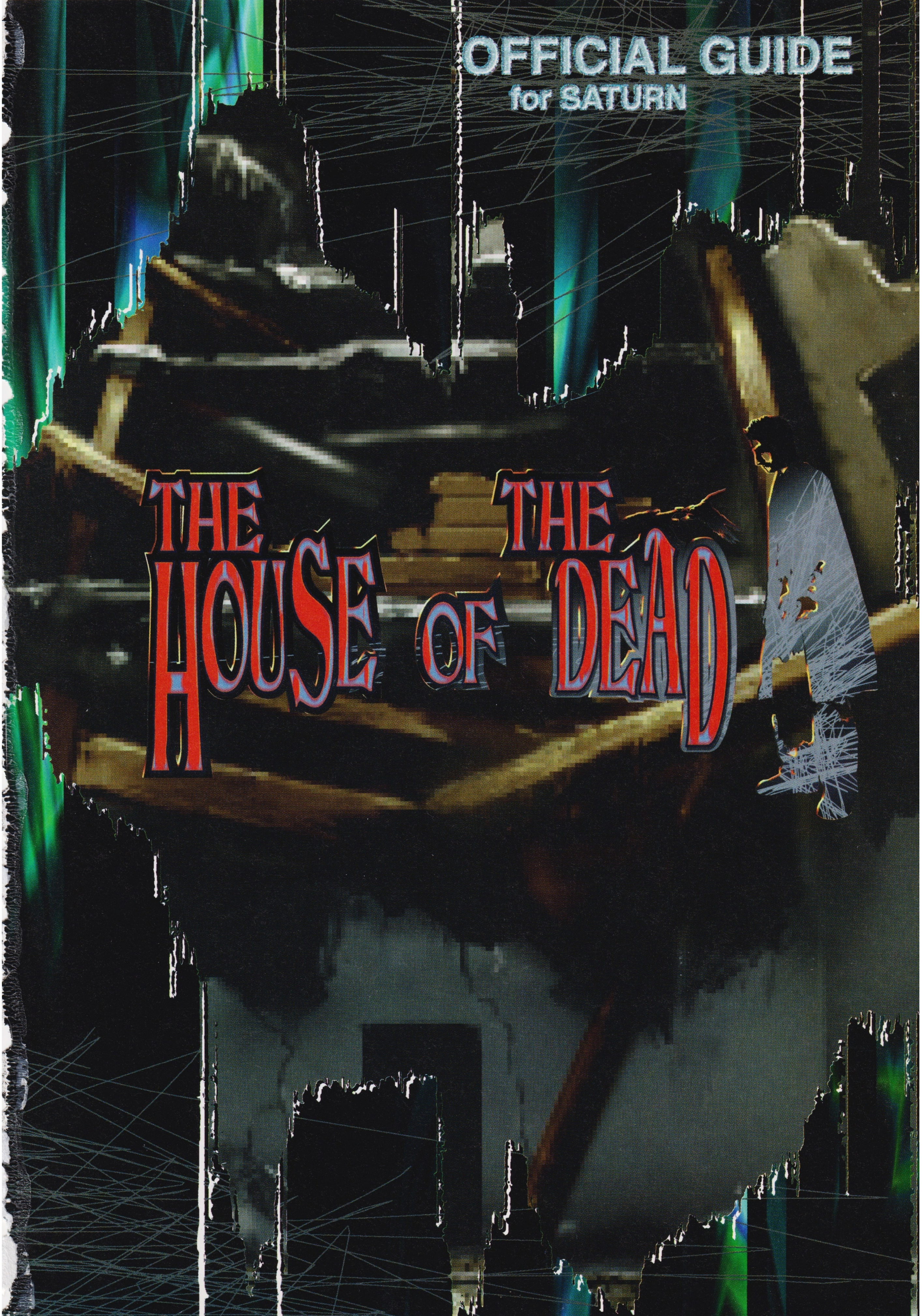
オフィシャルガイド

ソフトバンク

SOFT BANK

# THE HOUSE OF THE DEAD OFFICIAL GUIDE




OFFICIAL GUIDE
for SATURN
THE HOUSE OF THE DEAD

## 時は世紀末…
## 狂気の科学者が創り出した
## 醜悪な怪物が徘徊する
## 広大な私邸で繰り広げられる
## 凄惨な事件……

# STORY

**1998年　5月**

「命を宿す」それが彼の研究テーマだった。遺伝子研究所“ＤＢＲｃｏｒｐ.”研究所所長、Ｄｒ．キュリアン。ごく普通の初老のいでたちをした彼は、狂ったように研究を続けていた。

**1998年　8月**

政府の機関として秘密裏に活動している遺伝子研究所“ＤＢＲｃｏｒｐ.”。その研究所の所長であるＤｒ．キュリアンの解任が、この時期に突然発表された。

**1998年　11月**

トーマス・ローガンの婚約者、ソフィー・リチャーズが勤めている遺伝子研究所“ＤＢＲｃｏｒｐ.”。この頃、研究所内でおかしなことが起き始めていた。同じ生物遺伝子を研究している所員が次々に姿を見せなくなったのである。

**1998年　12月**

ＤＢＲ研究員失踪事件は、“ＤＢＲｃｏｒｐ.”自体、政府の機関として秘密裏に活動しているがゆえにマスコミにも公表されず、表立ったものにはならなかった。

**1998年12月18日**

政府上層部は、元ＤＢＲｃｏｒｐ．所長Ｄｒ．キュリアンの行動に不審な点があるとにらみ、彼の館に特殊工作員を送り込むことを決定した。“キュリアンの計画は最終段階に…このままでは…暴走…研究員が危な…”送り込んだ特殊工作員の最後の連絡は、事態が急変していることを告げた。

**1998年12月20日**

事態を重くみた政府上層部は工作員の切り札として『トーマス・ローガン』『Ｇ』の二人を館に向かわせることにした。特にトーマス・ローガンは、ＤＢＲｃｏｒｐ．に自分の婚約者ソフィーがいたため二つ返事でこの任務を受けた。

果たしてＤｒ．キュリアンの目的は、ＤＢＲｃｏｒｐ．の研究員の行方は、そして婚約者ソフィーの運命は…。

## 婚約者ソフィーの救出に向かう
## ローガンの見る真実とは？
## 破局へのプロローグが今、
## 幕を開ける……



以下、トーマス・ローガンの覚え書きより、抜粋。

## [Ｄｒ．キュリアンの研究]

Ｄｒ．キュリアンは、神に拮抗する力を手に入れようとしていた。１／４世紀前、人類はすでに物質の再生、つまり完全なコピーを創りはじめていた。彼は、さらに人類の禁断である「命」を科学的に変異して創り出し、コピーそのものに「命」を宿す計画を立てていた。そしてその「命」が宿ったコピーをもとに、生物を創り出そうとしていた。それがＤＢＲｃｏｒｐ．内で狂ったように推し進めていた彼の研究であった…。

この計画はＤｒ．キュリアンによって密かに進められていたが、行き過ぎた研究が政府に知られ、ＤＢＲｃｏｒｐ．の所長を突然解任させられてしまった。

## [研究の目的]

所長解任後、Ｄｒ．キュリアンは生物を創り出そうと彼の館内で密かに研究を続けていた。また、彼の息子であるダニエル・キュリアンが原因不明の病気で死去したのもその頃であった。突然の所長解任と息子の死。人間不信に陥るＤｒ．キュリアン。そして、目的はいつしか「人の上に立つべく生物」の研究に変わっていた。人間への憎しみと復讐のために…。

## [人の上に立つべく生物]

Ｄｒ．キュリアンが創り出そうとしている生物。人間は“食物連鎖”の頂点にずっと君臨してきたが、彼はさらに人間の上に立つべく生物を創り出そうとしていた。むろん人間への憎しみと復讐のためにである。また、未完成ながらも人の上に立つべく生物の第一号となったのが、ＴＹＰＥ００“マジシャン”と呼ばれる生物であった。

余談だが、Ｄｒ．キュリアンは“マジシャン”を自分の意のままに命令できるように創ったが、謎の男によって密かにプログラムを変えられていたようである。

## [謎の男]

所長解任後にＤｒ．キュリアンの前に現れた謎の男。Ｄｒ．キュリアンと同様に人の上に立つべく生物を創造しようとしている。その目的自体はわからないが、どうやら、Ｄｒ．キュリアンとは違う目的のために生物を創造しているようである。Ｄｒ．キュリアン邸での事件では一切姿を見せなかった謎の人物。ＤＢＲｃｏｒｐ．内の研究員を誘拐してきたのも彼の仕組んだことと言われている。

## [ＤＢＲｃｏｒｐ.]

DNA Bio Reacter Corporationの略。生物の調査と研究、主に遺伝子的な研究とＤＮＡの組みかえに関する研究を目的とした研究所。政府の研究機関であり、活動内容は一部公開されているが大部分が機密扱いである。また、研究過程は逐次政府機関に報告されている。

## [ＤＢＲｃｏｒｐ．研究員]

DNA Bio Reacterに関する研究を主にしている。その研究テーマは様々だが、例を挙げると、「ヒトゲノムのカタログ化」や「生物決定論の証明」「ＤＮＡ体細胞への介入」「後天的ＲＮＡの存在システム」など未知の分野に介入しているものが多い。

Ｄｒ．キュリアン邸での事件は、誘拐され、無理矢理Ｄｒ．キュリアンの研究に従事させられていたが、研究の終盤で用済みになるとゾンビに襲われてしまうという悲劇が待ち受けていた。

# SUB STORY



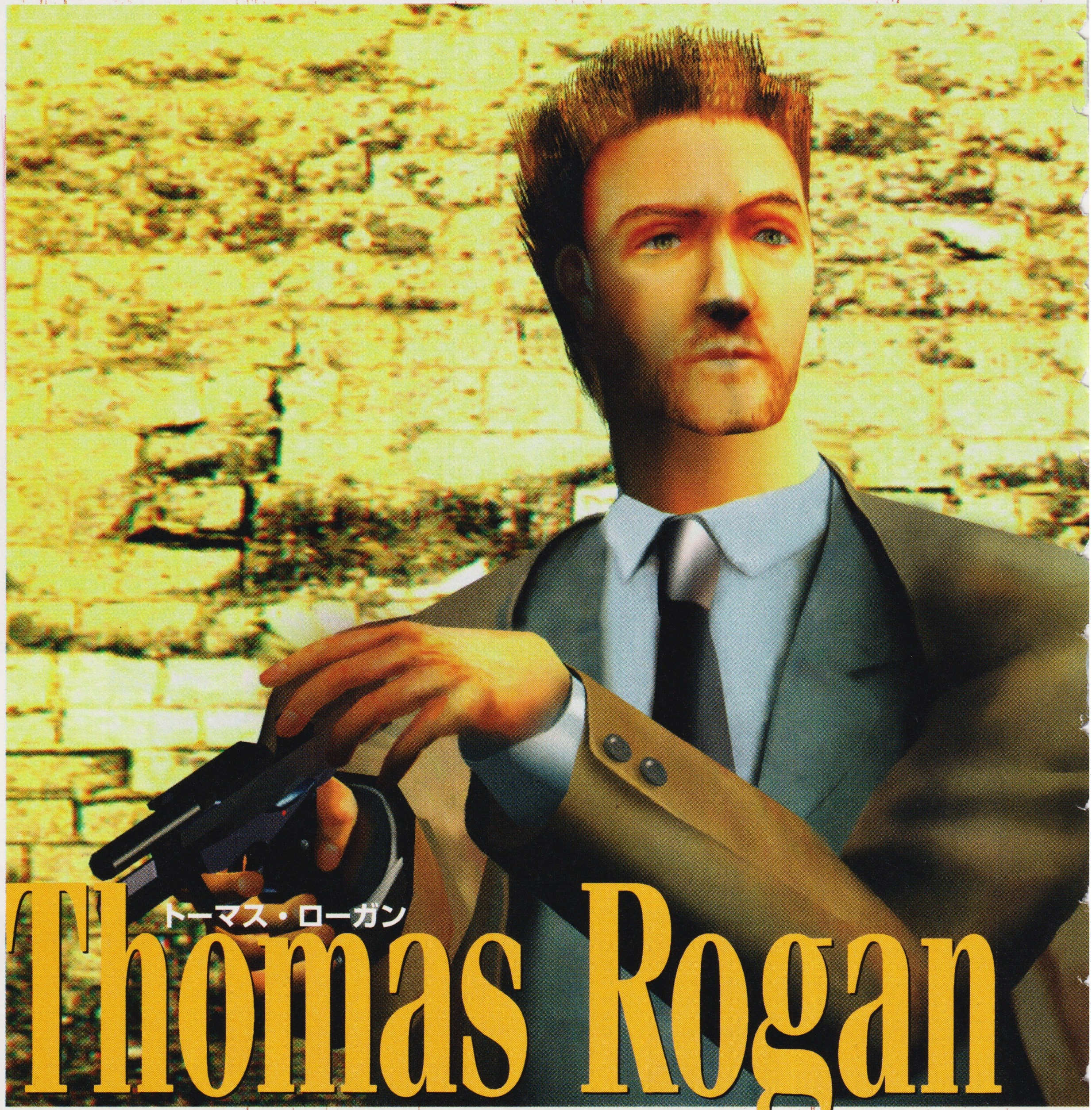

ロケーションテストで使用された『THE HOUSE OF THE DEAD』のポスターの1枚。60年代B級恐怖映画風のイラストが不気味でありながら少しコミカル。

## CONTENTS





1998, 12, 18
THE HOUSE OF THE DEAD
Hangedman TYPE 041
LOADING
Hermit TYPE 61
The First Chapter
Tragedy
惨劇
WEAK POINT
PRESS START BUTTON
CREDIT 7
HOLD YOUR FIRE!
UNKNOWN
PRESS START BUTTON
CREDIT 5
HOLD YOUR FIRE!
THE HOUSE OF THE DEAD
SEGA



# Thomas Rogan

トーマス・ローガン

ある政府特務機関に属する特殊工作員。
極秘裏に指令を受け、敵地で捕らえられた仲間の救出、奪還等の特殊任務に就いている。
やや情熱っぽい面が目立つが、いざ窮地に立ったときは冷静かつ的確な判断力を存分に発揮。
あらゆる危機を天才的ともいえるカンで回避してしまう、潜入と危機回避のプロである。
DBRcorp.研究員の一員、
ソフィーとは大学時代に出会い将来を誓いあった仲で、半年後に結婚する予定。
ある任務を遂行した直後に今回の事件を知り、
DBRcorp.やソフィーのことを聞かされ、驚愕と共に激しい怒りを覚える。
また、今回の惨劇の黒幕、Dr.キュリアンとは面識があるが、
極めて紳士的な人柄だという印象を受けており
彼が今回の一連の事件を引き起こした人物だとは
ローガン自身も信じかねているようだ。



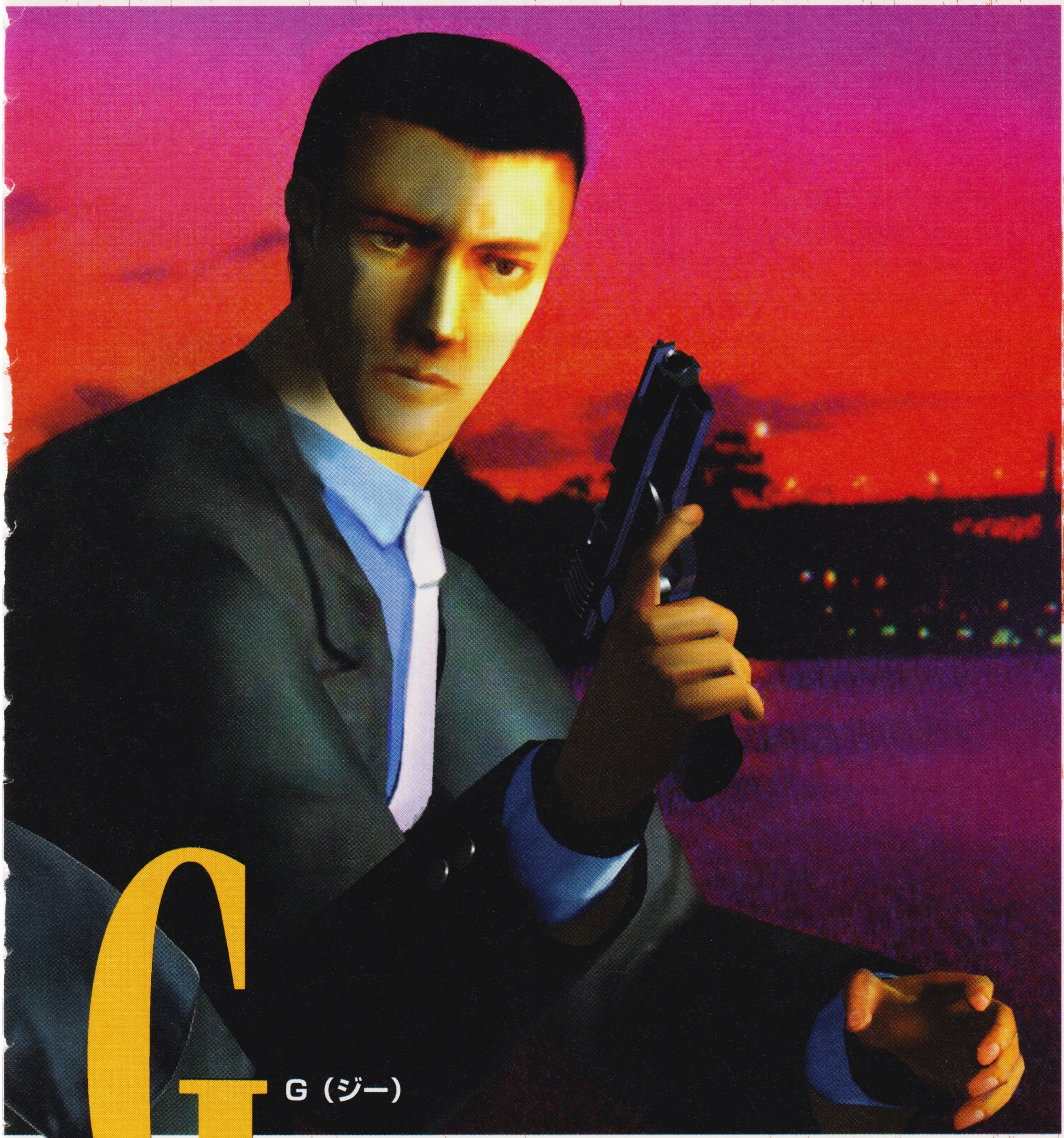
PROFILE

身長；187cm
体重；84kg
頭髪；BLONDE
瞳；BLUE-GLAY
性別；MALE
年齢；32
生年月日；1966.2.9
出身国；U.S.A
所属；AMS
コードネーム；EAGER EAGLE



**PROFILE**

身長；183cm
体重；77kg
頭髪；BLACK
瞳；BROWN
性別；MALE
年齢；?
生年月日；?
出身国；?
所属；AMS
コードネーム；SILVER FANG



## G（ジー）

年齢は不詳だが、35〜40歳くらい。
顔立ちから東洋系のロシア人と推測される。
射撃の腕が立ち、トーマス・ローガンの良き相棒ではあるが、
自分の身辺について多くを語ろうとしない謎の男。
状況処理能力に秀でており、冷静な判断力によって瞬時に最良の行動を選択することができる。
また語学に精通しており、主要な外国語はもちろん、20カ国語以上を扱える語学力を持つ。
常時鍛錬を欠かさず、自分自身を見つめる事が可能な人物でもある。
Dr.キュリアンの行動を監視していたこともあり、
不穏な動きを政府特務機関に報告していたのも彼だという噂がある。
感情的な起伏が乏しく、目的を遂行するためなら
あらゆる手段が正当化されると考えているデジタルな人物。

# Sophie Richards

## ソフィー・リチャーズ

DBRcorp.に勤務している優秀な研究員。
主としてバイオリアクターの研究に携わっている。主人公トーマス・ローガンの婚約者でもある。
知的な美人の風貌は、一見すると近寄りがたいが、実は非常に気さくで能動的な女性。
同研究所の所員と同様にDr.キュリアンに捕らえられている。




**PROFILE**

身長；172cm
体重；?kg
頭髪；BLONDE
瞳；GREEN-GLAY
性別；FEMALE
年齢；29
生年月日；1968.7.21
出身国；U.S.A
所属；DBR corp



PROFILE

身長；185cm

体重；85kg

頭髪；BLONDE&GLAY

瞳；ー

性別；MALE

年齢；48

生年月日；1947.6.11

出身国；U.S.A

所属；元DBR corp.所長

# Dr. Curien

## Dr．キュリアン

うっすらとした白髪が印象的な人物。
DBRcorp.に勤めている研究所長であり、研究のリーダーでもあった。
バイオリアクターの権威として学界で知らぬ者はいない。
豹変する以前はリーダーとして申し分の無い行動力を発揮し、
同研究所の所員、ソフィー・リチャーズにとってはよき先輩であり尊敬すべき人物でもあった。
名のある名家の出身で、
今回の惨劇の舞台となった中世に建築された洋館に、息子と２人で住んでいた。
突然の変心の理由は不明である。

## ●銃について

主人公ローガンの所持する「AMS EATER改」は、所属のAMSで使用されている銃のフレームを基にカスタマイズされた代物。

9m/mパラベラムから50AEの大口径にする事で、凄まじいまでの破壊力を実現させた。その代償として、巨大な弾丸を収納するスペースを捻出できず、装弾数はダブルカラム15発から、わずかシングルカラム6発になっている。

セイフティーレバーやマガジンキャッチは左右対称のまま使いやすく大型化、ワンオフのカスタムグリップ、内蔵型のハンマーによるストライカーシステムを採用するなど、多岐に渡ってカスタマイズされている。

一説にはブローニングハイパワーの某特殊部隊仕様を製作したガンスミスの手でチューンアップされたといわれ、命中精度、耐久性、操作性全ての面で優れている。

使用する弾丸も通常は「フルメタルジャケット」と呼ばれる、銅でコーティングした先の尖った物がほとんどだが、対ゾンビ系の生物兵器用として「シルバーチップ」という弾頭自体がひしゃげて破壊力を増すタイプを使用している。

# 初期設定資料

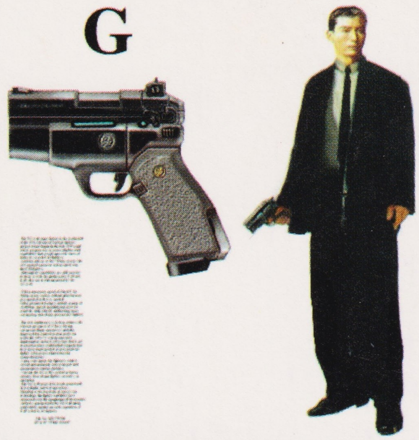
初期設定ではゲーム上に登場しないキャラも存在した。晴れて主役デビューを果たした2人の男はゲームと大きな違いは無い。

CAROLEはソフィー、Dr. AはDr.キュリアンの原型と思われる。他の2キャラは名前もユニークで、プレイヤーキャラとして使えれば人気が出ただろう。プレイボーイの武器は一体……？

**TOM ROGAN**



**G**



**Dr.A**



**Mr.HAPPY**



**CAROLE**



**PLAYBOY**



# SYSTEM

## 基本システム

スリリングなストーリー分岐システム、サターン版独自の要素、スコアの加算システムなどサターン版『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』のゲームシステムを徹底解析。



# ゲームの流れ

**ゲームを始めて、どこまで進むことができるか。ゲーム進行はシンプルだが、ルートやエンディングが一つじゃないぞ。**

## アーケードモードの場合



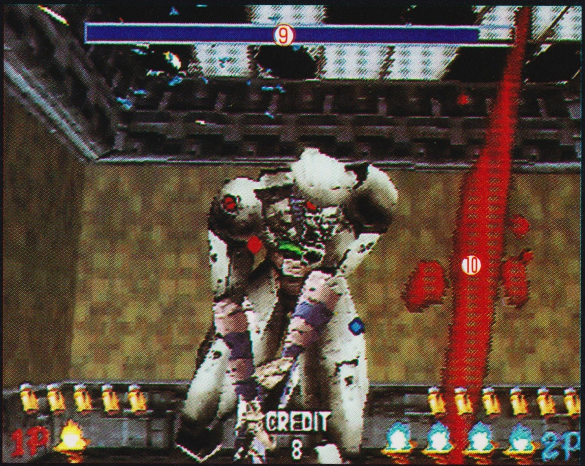
# 画面の見方

**画面に表示される情報は、残りライフ、残り弾数、残りクレジット数とすべてプレイヤーの命綱。残り０は死を意味する。**




①１プレイヤー側の残弾数…アーケードモードでは６発。サターンモードでは、キャラにより銃の装填数（Chamber）が異なり、最大はSOPHIEの24発、最小はROGAN2の２発。残弾が無くなったらリロードしよう。②１プレイヤーのライフ…１Ｐ側の残りライフ数を炎のグラフィックで表示。ライフ数はオプションのゲーム設定で変更できる。通常は３、最大は５。サターンモードでは、キャラクターによりライフ数が異なる。③１プレイヤーのサイト…１Ｐ側の照準（赤色）。バーチャガン使用時は表示されない。サイトのグラフィックは、オプションのゲーム設定で２種類から選べる。④２プレイヤーのサイト…２Ｐ側の照準（青色）。⑤ＲＥＬＯＡＤマーク…残弾が０になると表示される。バーチャガンなら画面外を撃って、コントローラー使用時はＣボタンでリロードする。⑥クレジット…残りクレジット数の表示。コンティニューと途中参加で減っていき、クレジット０になるとコンティニューできずゲームオーバー。⑦２プレイヤーの残弾数…２Ｐ側の残弾数。⑧２プレイヤーの残りライフ数

⑨ＢＯＳＳのライフゲージ…ＢＯＳＳの残りライフ⑩ダメージマーク…敵の攻撃を喰らうと表示される。画面左側に表示されるのは１Ｐ側のダメージ。画面右側に表示されるダメージマークが２Ｐ側ダメージ。１人プレイ時は中央にダメージマークが表示される。





# HOW TO PLAY

**次々と襲ってくる敵に狙いを定めて撃ち倒し、捕らわれている人々を救出せよ！「殺られる前に殺れ」それがすべてだ。**

## ①襲ってくる敵を倒せ！



ゲームが始まると移動は自動的に行われるので、画面に次々と現れる敵に狙いを定めて撃ち倒していく。頭や胴体、腕など撃った場所に応じて敵は倒れていくぞ。敵を倒せば、次のシーンへと移動する。

## ②敵の攻撃を喰らうとLIFEを失う



敵は様々な手段で攻撃してくるので、もたもたしているとダメージを喰らってしまう。また、研究員を撃ってしまってもライフが減る。ライフがなくなるとゲームオーバーだ。素早く、かつ正確に敵を撃ち倒していこう。

## ③弾が無くなったらリロード




残弾が尽きるとリロード（弾の装填）をしなければ撃つことができない。リロード中は、攻撃の手が休まるので危険な状態。別に残弾0でなくてもリロードはできるので、スキがあればリロードするというクセをつけよう。

## ④研究員を助けてLIFE回復




ゲームを進めていくと人質として捕らえられた研究員達がモンスターに襲われている場面に出くわす。助けてあげるとライフを回復してくれることがあるぞ。また、ステージクリア時にも救助数に応じたライフボーナスがある。

## ⑤ルート分岐を経てBOSSを倒せ！




ゲーム中は研究員を助けたか、助けなかったか、敵を倒したか、倒さなかったか、などプレイヤーの行動によって、進行ルートが分岐していく。ただし、どのルートを通っても最終的にステージBOSSに辿り着くのは同じだ。

## [操作デモをチェック]

オープニングの後に流れる操作デモでも解りやすくカンタンに説明してくれるぞ。














# 操作方法

**使用するコントローラーによってプレイ感覚にかなり違いがでてくる。やはりバーチャガンで楽しみたい。**

『THE HOUSE OF THE DEAD』は、バーチャガンだけでなく通常のコントローラーでもプレイすることができる。『バーチャコップ』はマウスでもプレイすることができたが、今回は残念ながら対応していない。色々なコントローラーを試してみてはどうかな？

➡コントローラーは、ボタンの配置をオプションで変更可能。







⬅バーチャガンとはサイトの有無とリロードの方法が異なる。

## コントローラー&アナログコントローラー



### Bボタンをうまく使おう

初期設定は、Aボタンがショット、Cボタンがリロード、Bボタンを押しながら方向ボタンでサイトの移動速度アップ。リロードをCボタンで行えるのが魅力だが、素早い照準移動や細かく照準を合わせるのには不利。



## バーチャガン

### 素早い狙いもバッチリ

ガンシューティングの気分を味わうにはやっぱりコレ。素早く、かつ正確に狙いを定めることができる。リロードは画面外を撃つことで行うので、スキが大きめ。ボス戦などでの連射がきつい。



## ジョイスティック




### マシンガンに早変わり

操作方法は、コントローラーと同様だが、ショットとリロードを連射にできるのでマシンガンのような連射もできる。やはり照準を合わせるのが、バーチャガンに比べるとやりづらい。

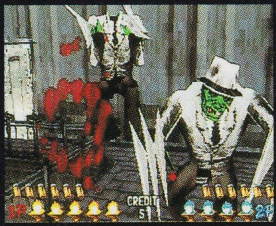


# ゲームモード

**業務用を忠実に移植したアーケードモードと、サターン版で新たに加えられたサターンモードとBOSSモードに注目！**

## A ARCADE MODE

ゲームセンターで楽しめるアーケード版『THE HOUSE OF THE DEAD』を忠実に移植したモード。1P側ならROGAN、2P側ならGを操作し、全4ステージを戦っていく。途中参加、2P同時プレイ、コンティニューも可能だ。オプションで設定した難易度、ライフ数、クレジット数などで楽しむことができるぞ。




⬅敵の出現パターンなども全てゲームセンターのものと同じ。あの恐怖と興奮を家庭でふたたび！ぜひバーチャガンで楽しみたい。

## B SATURN MODE

サターンモードでは、性能の異なる6人のキャラクターの中から好きなキャラを選んでプレイすることができる。なんと、ソフィーや研究員を使うこともできるのだ。ゲームの内容やストーリーは、アーケードモードとまったく同じだ。下の表のように選ぶキャラによって弾の威力や弾数などが変わってくるのだ。




⬅5つの性能がそれぞれ異なるキャラクターの中から、誰を選ぶかでゲームの感じもかなり変わってくるぞ。

| キャラクター | Hit Point | Chamber | Bullet Damage | Reload Time | Hit Size |
|---|---|---|---|---|---|
| ROGAN | 3 | 6 | Normal | Quick | Normal |
| G | 2 | 15 | Normal | Quick | Small |
| ROGAN2 | 3 | 2 | Powerful | Normal | Large |
| G2 | 5 | 6 | Weak | Normal | Large |
| (unknown)※ | 4 | 24 | Weak | Long | Small |
| (unknown)※ | 2 | 12 | Powerful | Long | Normal |

## C BOSS MODE

ステージ1～4の各ボスを倒すまでの時間を競うタイムアタックモード。選んだボスとの戦闘だけを好きなだけ行うことができるのでアーケードモード、サターンモードでの対ボス戦の練習にも最適のモードだ。ボスを倒すまでの時間が10位以内にランキングされるとネームエントリーして、記録を残すことができる。なお、BOSSモードではコンティニューはできない。







## D OPTION




OPTIONでは、ゲームの難易度（5段階）、ライフ数（1～5）、クレジット数（0～9）、など様々なゲーム設定を調整できる他、コントローラーのボタン変更、バーチャガンの照準調整、コントローラー操作時のサイトスピードの調整（1～5）、サイトグラフィックの選択、効果音やBGMの再生などもできる。好きな環境で遊べるのが嬉しい。　RANKINGSでは、各モードのランキング上位10位までの記録を確認することができるぞ。

※この二人のキャラクターは、ゲームの進行とともに使用できるようになります。



# ルート分岐

## プレイヤーの行動によって進行ルートの変わるストーリー分岐システム。ゲームをクリアした後も高いテンションで再プレイできる！

『THE HOUSE OF THE DEAD』の大きな魅力の一つでもあるのが、プレイヤーの行動に応じて、細かく枝分かれしていく　ストーリー分岐システムだ。ルートによって、登場する敵や攻撃パターンはモチロン、研究員の数や難易度も大きく変わってくる。自分が一番プレイしやすいルートや、ライフ回復の多いルート、敵の少ないルートなどを見つけて、うまくそのルートに進むようプレイするのがまた楽しみでもあるのだ。



⬅ステージ1の序盤、館の前でゾンビに担ぎ上げられた研究員が投げられたか投げられなかったかでもルートが分岐する。

### 研究員が投げられなかった場合



⬆ゾンビを倒して研究員を助けると研究員がライフを回復してくれ、橋を渡って館の正面に向かうことになる。研究員を撃ってしまった場合も同様。

### 研究員が投げられた場合



⬆時間内にゾンビを倒せないと研究員が投げ落とされてしまう。この場合下に降りて下水道の方へ進むことに。



➡ゲーム開始後まもなくの場面でも左の研究員を助けたかどうかで微妙に分岐してくる。

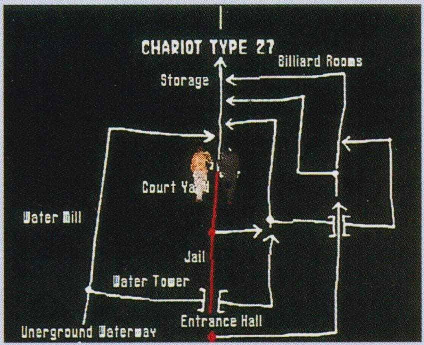


⬅館に入った直後に現れる2匹のサルゾウ。2匹のうち、左右どちらのサルゾウを倒すかでルートが分かれる。



➡スイッチ類は一定時間内に撃つことでルートを選ぶことができる。分岐ポイントはこの他にも数多くあるぞ。

### [GAME OVER時にも表示]




ゲームオーバー時も進んだところまでプレイヤーが通ったルートがカンタンに表示される。

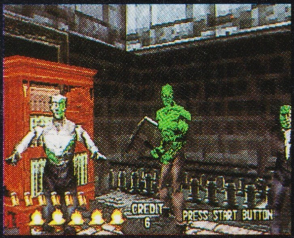
# ２人同時プレイについて

**力を合わせてクリアを目指すも良し、スコアを競い合うも良し、２人同時プレイも楽しんでみよう。**

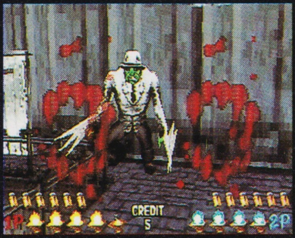
コントローラーを２つ接続すれば、２人同時プレイも可能だ（BOSSモードを除く）。クレジットが残っていれば、ゲーム途中で参加することもできるぞ。２人同時プレイ時は、敵の数も増えるし、クレジットもその分減るが、力を合わせればゲームを有利に進めることができる。１Ｐは画面右半分、２Ｐは左半分担当というように分担を決める等してうまく攻略しよう。




⬅アーケードモードでは、１Ｐがローガン、２ＰがＧを操作することになる。サターンモードでは好きなキャラを選べるぞ。

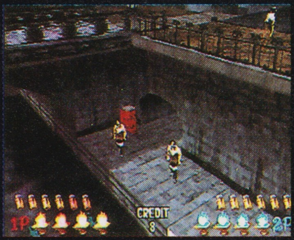


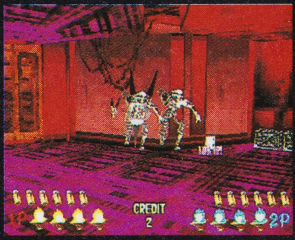

⬆スタートボタンを押せば、ゲームの途中からでも参加できる。




⬆画面左のダメージマークは１Ｐ側、右は２Ｐ側のダメージを表す。

⬇２人同時プレイだと、一部の敵は出現数が２倍になる。




⬆ライフ回復アイテムは、ダメージの多い方に譲るなどの工夫を。

# アイテム

**ゲーム中に登場するアイテムは３種類。ライフを回復する救急箱や1000点という高得点の黄金のカエルを逃さずＧＥＴしよう。**

アイテムは下の３種類がある。これらは、タルやドラム缶、木箱などの障害物を撃って破壊すると、その中に入っていることがある。画面に現れたアイテムをもう一度撃つと手に入れることができる。ライフを回復する救急箱は忘れずに手に入れておきたい。







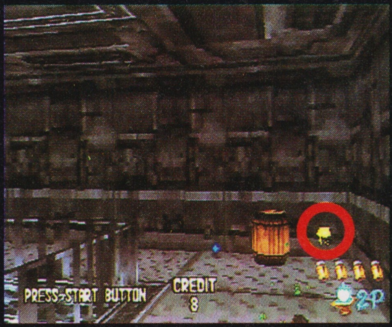
⬅アイテムの隠されている場所はだいたい決まっている。覚えよう。

## 救急箱




⬆撃って手に入れるとライフが１つ回復する。ライフＭＡＸの時は取ると300点。

## 黄金のカエル




⬆ぴょんぴょんと跳ねる黄金色のカエル。千点という高得点なので可哀想だが撃とう。

## 金　貨




⬆いたる所にあるコインは200点。スコアアタックを狙うならこれもしっかり取っていこう。

# 研究員の救助

**館や研究所の中にはDr．キュリアンによって捕らわれている研究員たちもいる。モンスターの手から研究員を救助しよう。**

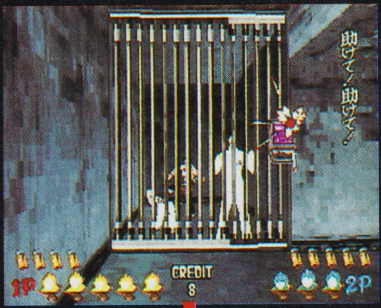
多くの場合、研究員達は、今にもモンスターに襲われるという場面で登場するので、一定時間内にそのモンスターを倒さないと殺されてしまう。この時、誤って研究員を撃ってしまうとライフが１つ減るので正確にモンスターだけを狙って撃とう。モンスターに襲われて研究員が倒れた場合は、ライフが減るペナルティはない。



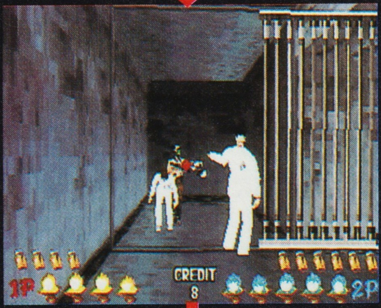

⬆背後から迫るモンスターに今にも斧で襲われそうな研究員。素早くモンスターを撃とう。




⬆中には本棚の裏に隠れている研究員もいる。あわてて撃ってしまわないように。




⬅牢に閉じこめられている研究員を助けるには、まずスイッチを撃って鉄格子を上げる。



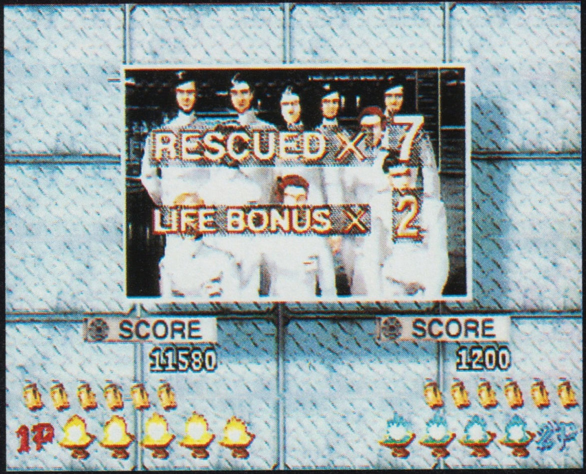

⬅その後、研究員に襲いかかるモンスターを素早く撃ち倒そう。狙いを正確に。




⬅研究員に弾が当たるとライフ−1。当たり判定（Hit Size）が大きいキャラでプレイしている時は特に慎重に狙いを定めよう。




⬅２人同時プレイ時は、助けた方のプレイヤー（モンスターにトドメを刺したプレイヤー）のライフを回復してくれる。

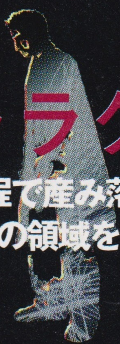



⬆残念ながら通らなかったルートの研究員までは助けることができない。

| 助けた研究員の人数 | LIFE回復数 |
|---|---|
| 0〜3人 | 0※ |
| 4〜5人 | 1 |
| 6〜7人 | 2 |

ステージクリア後、救助した研究員の数に応じてライフボーナスとして回復する。上の表の通り、３人以上助けた場合はライフが回復するようになっている。２人同時プレイの場合は、１Ｐ/２Ｐ双方のライフが回復する。研究員の数は、通るルートによって変わってくる。ライフの回復量を増やしたいなら、最も多く研究員を助けることのできるルートを進むようにしよう。

※STAGE３のみ３人救助でLIFE回復１。



# 敵キャラクター

**Ｄｒ．キュリアンの研究過程で産み落とされた異形のものたち。彼らは本能のみで行動し、自分の領域を侵した者に襲いかかってくる。**

## モンスターの攻撃方法

モンスター達はそれぞれ独自の攻撃方法を持っている。各モンスターがどのような攻撃をしてくるのかによって、倒す順番、狙う位置なども決まってくる。また、同じモンスターでも腕がある場合と無くなった場合、武器を持っている時と持っていない時など、状況によって攻撃方法を変えてくる場合もあるぞ。



⬆両手に持った斧で攻撃してくるシリル。



⬆腕を吹き飛ばされると体当たり攻撃をしてくる。

### 近距離
**体当たり、噛みつき、殴り、斧斬り、など**

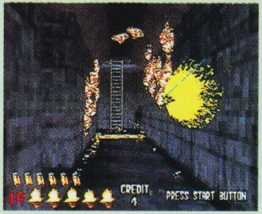
投げる武器や飛ばす体液などを持っていないモンスターは、体当たりや噛みつきなどの攻撃をしてくる。近づかれない限り、攻撃を喰らうことはない。





### 遠距離
**武器を投げてくる、飛ばしてくる、など**

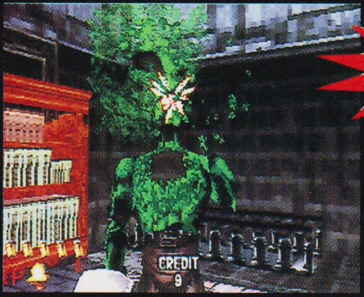
遠距離での攻撃には、斧・ドラム缶・タル・ナイフ、などを投げてくる攻撃とナーメの体液飛ばしなどがある。これらが飛んできたら、よく狙って撃ち落とそう。





## モンスターの弱点

ボスを除く敵モンスターの弱点は頭部と共通している。頭を撃てば100という大ダメージを与えることができる（ケンフィスのみダメージ80）。雑魚モンスターは、頭や胸、腰、上腕、下腕、手、太もも、すね、足首、つま先、といった細かい各パーツまでダメージ量が設定されている（Ｐ．92以降に掲載）。

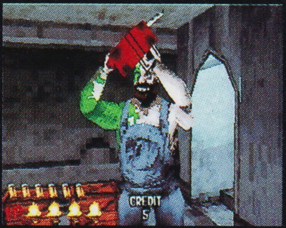


**頭を撃て！**

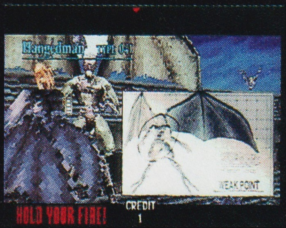
⬅頭を撃てば、ＨＰのほとんどを奪うことができる。少ない弾数、短い時間で倒すには頭を撃つのがベスト。



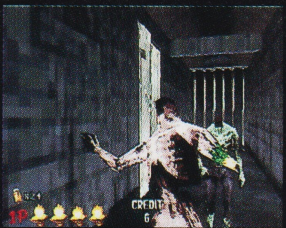
⬆左側を装甲に固められたロバート。左側を撃ってもダメージ0。



⬆右手に武器を持ったサムソンとバーナーも右腕はダメージ0！



⬆ボスの弱点は、ボス戦前に表示。弱点以外はノーダメージだ。

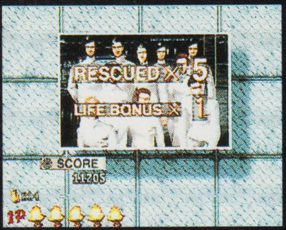


⬆首がなくなってもＨＰが残っていれば元気。油断するな。

# 得点について

**ステージクリア時に表示されるスコア。これを見れば『THE HOUSE OF THE DEAD』の実力が一目でわかるのだ。**

得点は右の表のようにカウントされている。加算されるだけでなく、減点もあるところに気をつけたい。表には記載していないが、コンティニューすると1点加算されてしまうので、何回コンティニューしたかすぐにわかってしまうのだ。また、この他にもステージ2と3のボスの頭を撃つごとに+120点というボーナスもある。




⬆クリア時に表示されるスコア。



⬆スコアアタックをするなら2面と3面のボスは頭を撃とう。

| 項　目 | 得　点 |
| --- | --- |
| 雑魚モンスターを倒す | +80 |
| 雑魚モンスターの頭を撃つ | +120 |
| ダメージを喰らう | −100 |
| 研究員を救出する | +400 |
| 研究員が敵にやられる | −100 |
| 研究員を撃ってしまう | −200 |
| コインを取る | +200 |
| 黄金カエルを取る | +1000 |
| 体力満タン時にライフを取る | +300 |
| ステージ1のボスを倒す | +1500 |
| ステージ2のボスを倒す | +1500 |
| ステージ3のボスを倒す | +1500 |
| ステージ4のボスを倒す | +2500 |

# エンディング

**スタッフロール後のエンディングには実は3種類ある！アッと驚くどんでん返しのラストを迎えるための条件とは？**

ステージ4の最後に登場するボス・マジシャンを倒すとゲームクリアとなり、スタッフロールが始まる。通常は、門のところで館を振り返るところで終わるノーマルエンディングだが、ある条件を満たしているとその後にグッドエンディングやバッドエンディングへの続きを見ることができる。

ゲームをクリア後、スコアが62.000点以上だとグッドエンディングを迎えることができる。逆にバッドエンディングの条件は、ゲームクリアまでにコンティニューした回数の下一桁が0（例：10.20.30…）であること。上記以外の場合はノーマルエンディングになる。

2人同時プレイ時は、2人のうちどちらかが62.000点以上取っていればグッドエンディングに、1Pと2Pのコンティニュー回数の合計した数の下一桁が0だと、バッドエンディングになる。また、グッドエンディングとバッドエンディングの両方の条件を満たしている場合は、グッドエンディングが優先される。




**バッドエンディング**

ソフィーがゾンビとして復活したという、なんとも恐ろしいバッドエンディング。悲しい結末だ。




**グッドエンディング**

ソフィーが実は生きていたという感動のグッドエンディング。めでたしめでたし。




# BASIC TECHNIC FOR SURVIVE

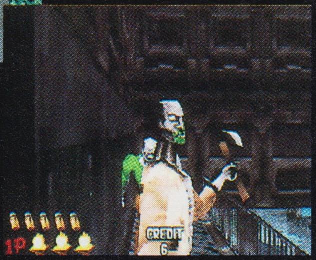
**現れるモンスターを撃って倒す、そんなシンプルな内容でも、いや、シンプルだからこそプレイによる差は歴然と現れてくる。呪われた館を生還するための基本テクのいくつかをレクチャーしよう。**

## 1 敵の出現パターンをすべて覚えろ！

ガンシューティングゲームの最も基本であり、最も重要なポイントがこれ。敵が何時、何処から登場するか覚えてしまえば、攻略の半分はクリアしたと言っても過言ではないほどだ。要注意ポイントだけでも、しっかりと暗記して素早く対応できるようにしておこう。




⬅要注意ポイントの一例。登場した瞬間に攻撃してくるので覚えていないとほぼ確実にダメージを喰らってしまう。

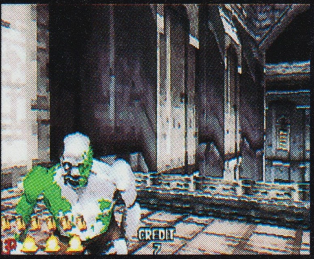



➡ステージ2のシリル。この場面も覚えておいて、画面がスクロールしてすぐに撃たないと攻撃を喰らいやすい。

## 2 先に攻撃してくる敵から倒せ！

基本テク１に通じる事だが、敵の攻撃順序を覚えて、先に攻撃してくる敵から倒すという事。敵が複数登場した場合、まず最初に撃つべき対象は、①すぐ近くにいる敵②飛んできている飛び道具③敵が抱えているタルやドラム缶、など。危険なものから片づけよう。



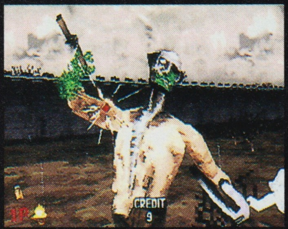

⬅例えばステージ１最初の２体のシリルは、左→右の順に、ステージ２のベントリー２体も左→右の順に撃つと倒しやすい。

## 3 モンスターの頭を撃って素早く倒せ！

雑魚モンスターの弱点は頭なので、頭を撃てばイッパツで大ダメージを与え、より速く倒すことができる。複数のゾンビが一度に登場した場合や、攻撃を喰らう直前など頭を吹っ飛ばして切り抜けたい。首や上半身が無くなっても攻撃してくる敵もいるので注意しよう。




⬅頭を狙うとハズしやすくなるので照準は正確に。場合によっては敵の目玉が……。




⬆シリルに斧で切られる直前。頭を撃って相手をのけぞらせてもいいが腕を撃ち抜いてもいい。




⬆ロバートの左腕、サムソン、バーナーの右腕は撃ってもダメージを与えらない事を忘れないように。

## 4 ＬＩＦＥ回復のチャンスを逃すな！

ゲーム中のＬＩＦＥ回復の機会は、アイテムの救急箱を撃つ、研究員を助ける、ステージクリア時のライフボーナス、の３つだ。ＬＩＦＥは５つまで持てるのでＬＩＦＥ４個以下なら、ライフアップの機会を逃さないようにしよう。




⬅その場でライフを回復してくれる研究員は、特に慎重に！　必ず助けよう。




⬅ＢＯＳＳ戦でコンティニューするか、耐え抜いてＬＩＦＥボーナスで回復するかの差は大きい。

## 5 こまめにリロードするクセをつけろ！

敵の攻撃の手の休まるスキにリロードをしていくという、リロードのタイミングを掴もう。弾をすべて撃ち尽くしてからリロードしなければならないというわけではない。スキあらばリロードするというクセをつけ、つねに弾イッパイの状態に保とう。

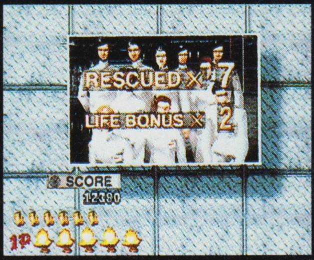


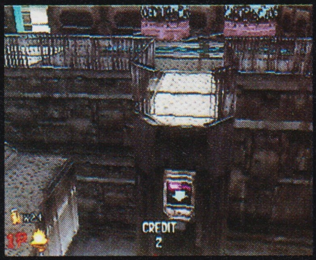

⬅シーンの途切れ時には忘れずにリロードを。

## 6 自分のプレイしやすいルートを確保しろ！

『THE HOUSE OF THE DEAD』の大きな特徴であるルート分岐。攻略上、ルート選択の基準は、研究員の数、アイテムの種類・数、敵の出現数、などになる。どうしてもダメージを喰らってしまうシーンがある場合は、そこを通らないルートがあるか確認してみよう。

➡ライフを回復してくれる研究員のいるルートも捨てがたい。




⬅ステージ２。上を進むと敵２体、下を進むと敵５体だが、下のルートを進むほうがラクなのだ。

### どうしてもクリアできない！という場合の奥の手は………？

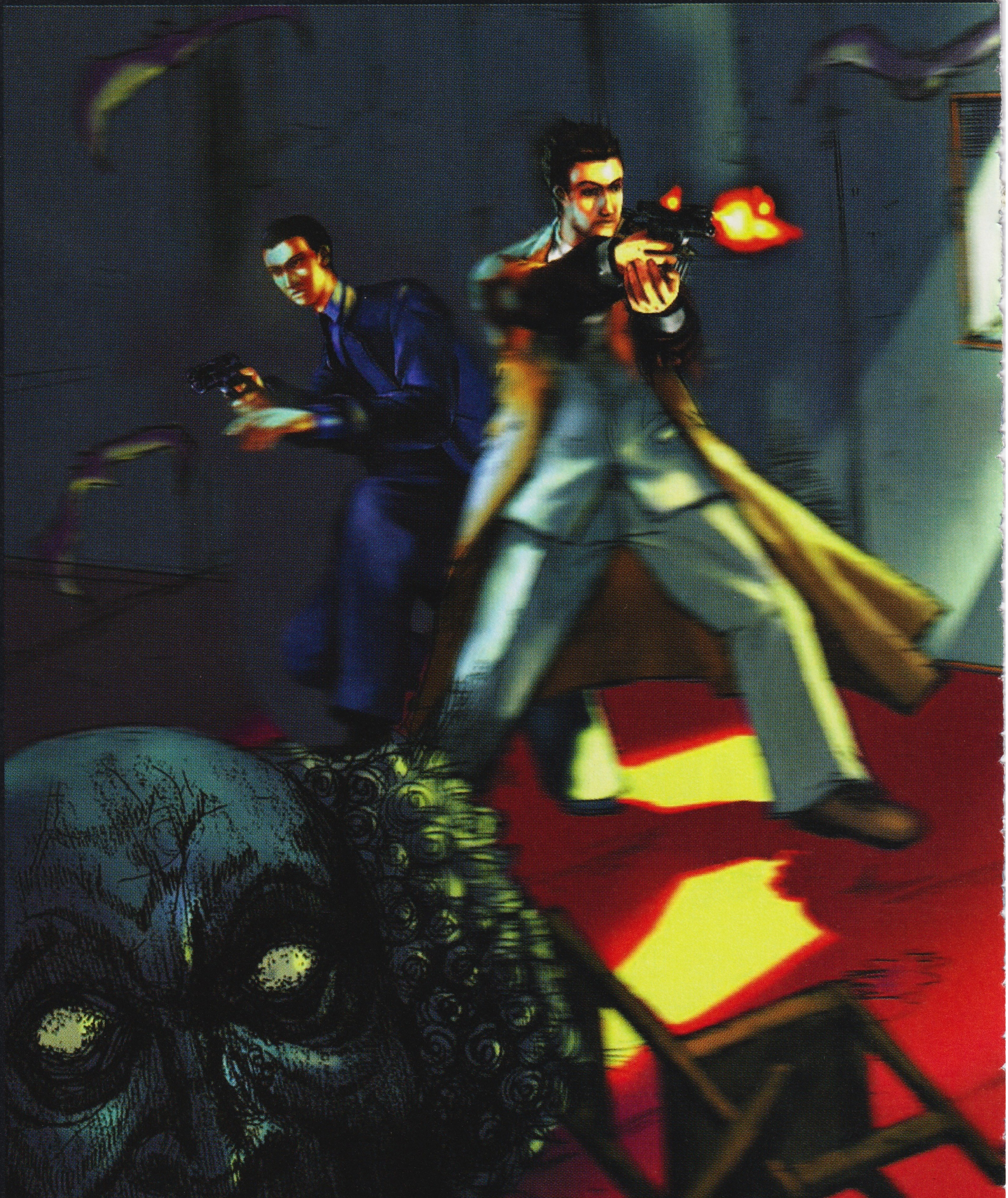
**難易度を下げたり、ライフ数やクレジット数を増やしたりしてもクリアできない、という場合。ちょっとズルいが、連射機能付きのジョイスティックを使ってリロードとショットを連射にするとかなりラクになるぞ。**

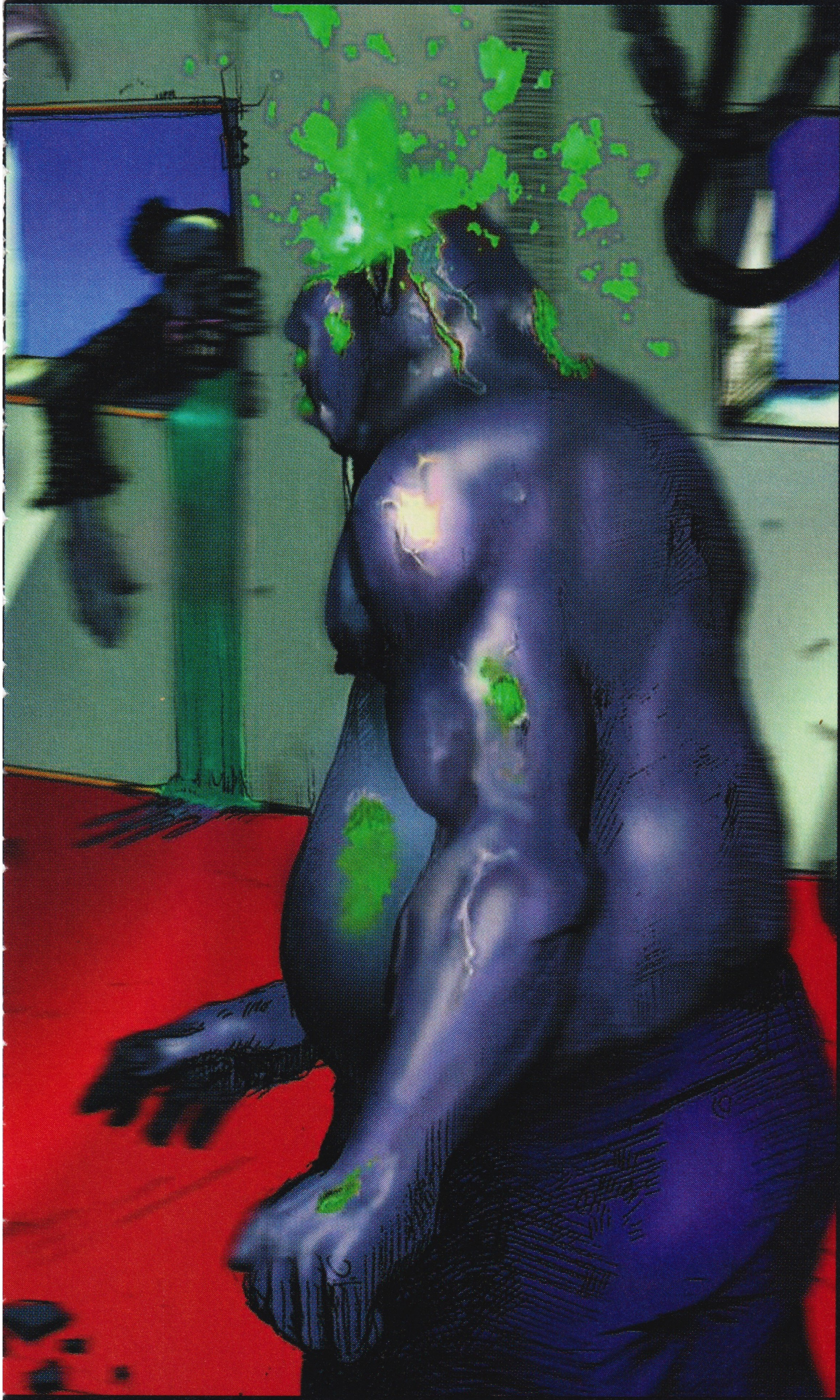
➡リロードボタンをCボタン、ショットボタンをBボタンに設定。






⬅両ボタン連射にして、Cボタンを押しっぱなしにすればマシンガン。





TACTICS

## ステージ攻略

この狂った館で生き残る術は、正確な射撃技術とゾンビの出現場所を覚える記憶力。この2つこそが唯一無二の要素といっても過言ではない。その才が無い者は餌食となるだけだ。







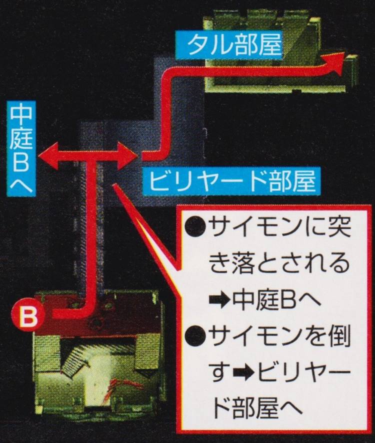


惨劇の導入部となる館の突入から
ハイライトであるソフィとの悲劇の再会まで
を描いたＳＴＡＧＥ１。
分岐ルートが多く、一度や二度の
プレイで全体像を
把握する事はとても出来ない
奥が深いエリアだ。

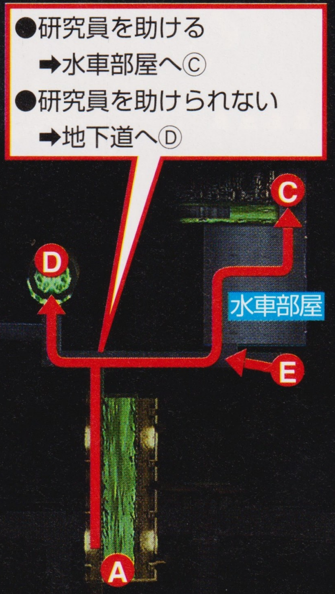
# The First Chapter Tragedy 惨劇




STAGE1




2F




地下水路

## STAGE 1-A → 1-B（P.030） 1-C（P.031）［入り口～庭］

⬇キュリアン邸に捕らえられた研究員の救出がプレイヤーに課せられた使命。すべてはキミの腕にかかっている。







⬆最初に遭遇するゾンビ、ネイル。研究員に攻撃した後、おもむろに近づいてくる。単体での出現なので余裕は十分すぎるほどある。ぜひ頭を打ち抜いて得点を稼ごう。

⬇ゾンビによって致命傷を受けた研究員は最期の言葉を残してこと切れる。残念ながら、この研究員はどうやっても助ける事は出来ないのだ。







⬆斧を繰り出して攻撃するシリル。一体で出現し距離が離れているので、出現と同時に攻撃すればまずダメージを喰う事はない。このゾンビも頭を狙いたいところ。




⬅このエリア最大の難所。左のシリルが研究員に襲いかかるタイミングが早いのでこちらから撃った方が安全だ。左→右と素早くサイトを移動させ、ゾンビのみを撃ち抜け。

**左の研究員を助けた**
**1-Cへ（P.031）**

**研究員を助けられなかった**
**1-Bへ（P.030）**

## STAGE 1-B → 1-D（P.031）［庭］




⬆左側の研究員の救出に失敗すると分岐ルートへと移動。サムとネイルが接近してくるので素早く頭を撃ち抜いてやろう。




⬆画面左から唐突に出現するサム。間合いが近いので反応が鈍いと噛みつかれる。あらかじめサイトを左側に合わせておき、出現と同時に撃て。

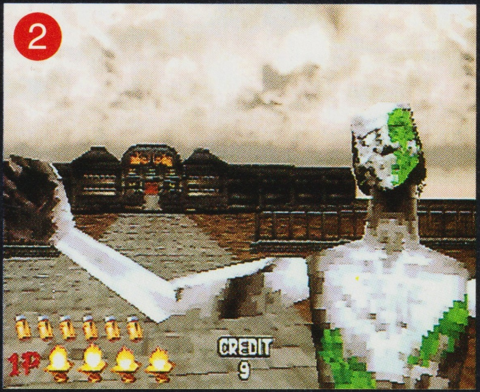



⬅サムとネイルがこちらに駆け寄ってくる。まず、右のサムから撃って破壊した後、おもむろに左のネイルを攻撃しよう。

## STAGE 1-C → 1-D (P.031) [庭]

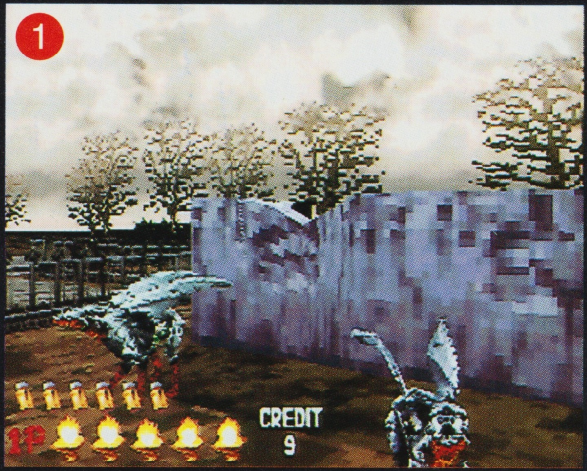



➡画面左から襲いかかるサム。とにかく間合いが近い。出現する直前に画面左中央付近にサイトを合わせて連射すれば、出現と同時に頭部を吹っ飛ばす事が可能。

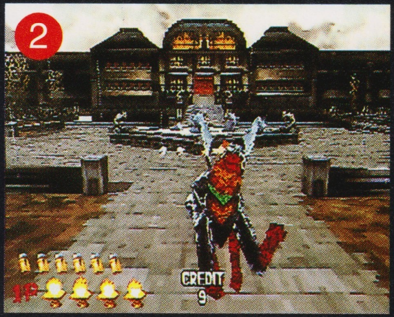



⬅今度は画面の右から出現するサム。左から出現するサムと同様、画面右側中央付近にサイトを合わせて銃を撃ち、瞬時に倒したいところだ。

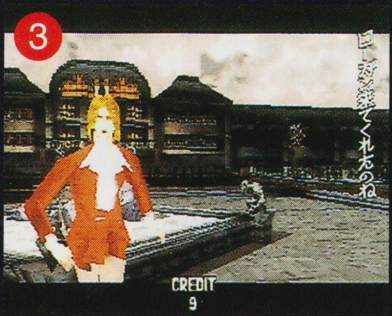
## STAGE 1-D → 1-E (P.032) 1-F (P.033) [噴水前〜水路]




➡石壁を飛び越えて出現する2体のケンフィス。左右へのフットワークに優れるので弾を当てにくい。まず右のケンフィスに的を絞り、確実に倒そう。左のケンフィスはその後でよい。




⬆振り向きざまに飛びかかってくるケンフィス。画面下から攻撃してくるので、サイトをあらかじめ画面下に合わせて、出現と同時に攻撃すること。倒すのが遅いと噛まれるぞ。




⬅噴水の前に倒れている女性を発見。それは研究員でもあり、ローガンである恋人ソフィだった。救出しようと駆け寄った刹那……。




⬅一瞬の内に視界から消えるソフィ。主人公が次に見た光景は翼と知性を合わせ持った狡猾なゾンビ、ハングドマンがソフィを再び館内へと連れ去る姿だった。




➡噴水の直前に出現するシリル。右側のシリルが問答無用で斧を振るってくるので、素早く倒そう。左のシリルは右のシリルを倒さない限り攻撃してこないので後回しにしてよい。




⬅噴水から突如現れる腐敗したゾンビ、エビタン。出現から着地までの滞空時間の間に速射し、一瞬で始末をつけるのが理想。出現のタイミングを覚えておけば楽勝だ。




研究員が投げられた
**1-Fへ（P.033）**

研究員が投げられなかった
**1-Eへ（P.032）**

⬆研究員を抱え挙げたサイモンが出現。早く倒さないと研究員が水路に落とされてしまう。ボディを狙って速射するのが最も安全。頭部狙いは誤って研究員を撃ってしまうケースが多くオススメ出来ない。

## STAGE 1-E → 1-G（P.035） 1-S（P.035） [玄関ホール]




⬆研究員の救出に成功すると、お礼の言葉とライフポイント回復をもらえる。この間にリロードしておこう。

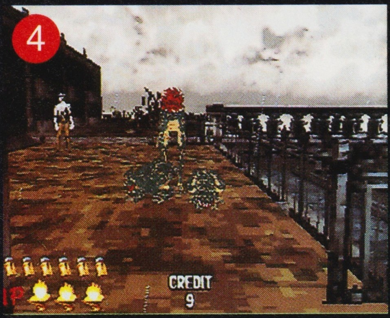
⬇死体に群がるモウラーと遭遇。死体の回りを周回した後、いきなりジャンプして襲いかかってくる。跳ばれると厄介なので地上にいる間に全て倒してしまおう。







⬆下の水路にいるシリルが斧を投げてくる。敵が小さく、なかなか弾をヒットさせにくい。シリルは斧を２回連続で投げてくるので、確実に落とすこと。




⬅水路からジャンプしてきたプエールとの戦闘。スピードは無いが数が多くて動きが激しい。うっかり撃ちもらしてダメージを喰わないように。




➡玄関の扉の前にはシリルがいる。この後カメラがズームアップするが、この段階で頭を撃ち抜いてしまうのがいちばん楽だろう。

### ついにキュリアン邸内部へと突入

⬇固く閉ざされた扉を強引に打ち破ってキュリアン邸へと突入。この先に待っているのは地獄か、それとも……。






⬆玄関ホールで待ち受けていたのは2匹のサルゾウ。どちらを倒すかでルートが分岐するのだ。動きが素早いが、シャンデリアが落下した直後から撃っていればスクに倒せるだろう。

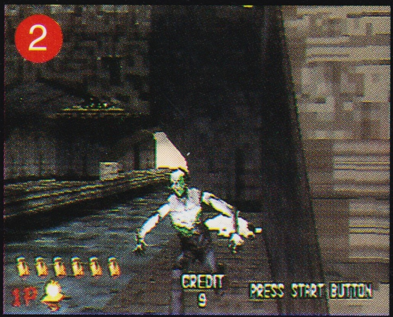
左サルゾウを倒した
1-Gへ(P.035)

右のサルゾウを倒した
1-Sへ(P.035)

## STAGE 1-F → 1-U(P.038) 1-V(P.040) [水路～地下水路]



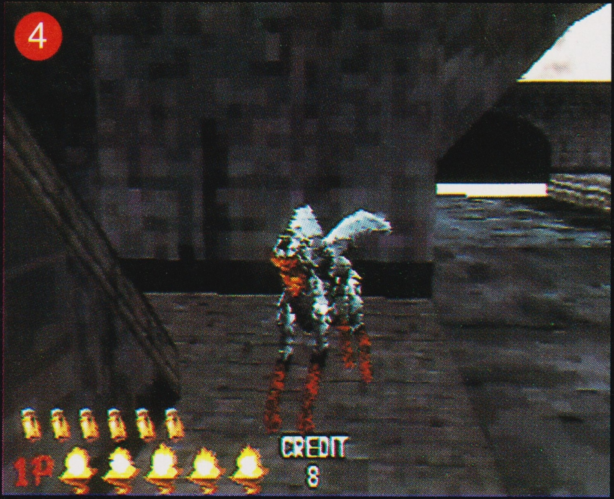

⬆研究員の救出に失敗(研究員がサムソンに落とされるか)すると分岐ルートへと移動する。




⬆水路への階段を降りるとサムが出現。意外に素早く接近してくるので早めに撃つこと。頭を撃つには格好の相手だ。

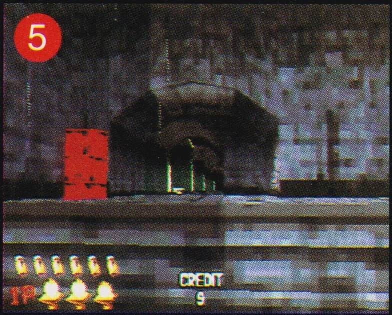



⬆水路へと落とされた研究員はすでに絶命していた。ゆっくり足を止めている訳にはいかない。水路から館内部への侵入を試みる。

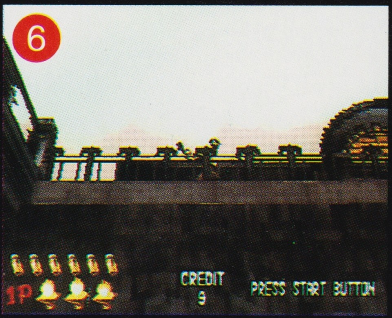



### ケンフィスは動きを予想して弾を撃て

⬆プレイヤーの後を追うように水路へと降りてくるケンフィス。相変わらず優れたフットワークで迫るので、動きを予想して弾を撃ち込むように。

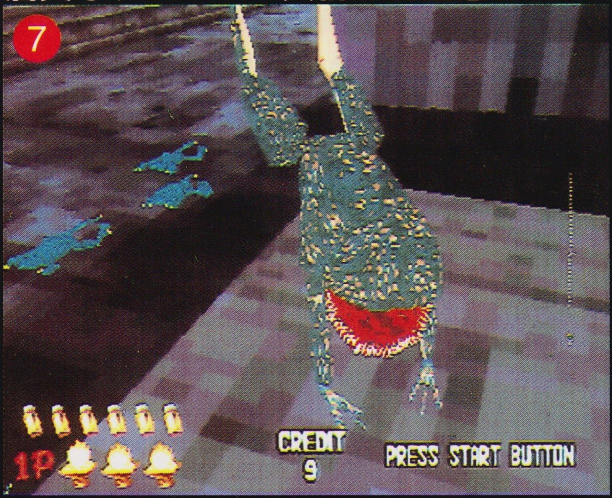



⬅水路を渡る際に確認できるドラム缶。ライフ回復の救急箱が隠されているので忘れずに撃とう。後のシーンにもチャンスはあるが……。

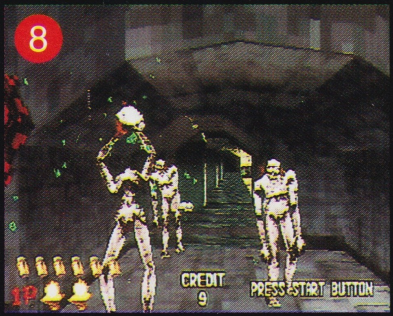



⬅水路の上から斧を投げてくるシリル。的が小さいので弾を当てにくいが、単体なのでそれほど苦労はしない。ちょっと遠いが頭を狙おう。

## 唐突なプエールの大群には注意せよ！



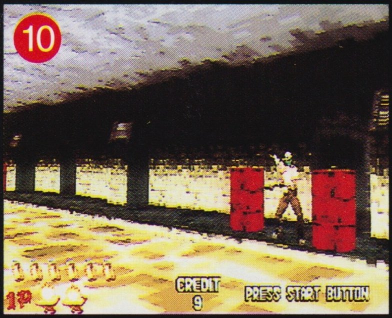

⬆水路に影が見えたら注意。蛙のゾンビ、プエールが接近している証拠だ。距離が近いので撃ちもらすと確実にダメージを受けてしまうだろう。




⬅地下道へ移動する先に立ちふさがるカゲオ。動きが遅いので頭を狙って一網打尽にしてしまうのが理想である。

➡地下道に出現するデビロンは数が少ないので脅威にはならない。こんな所でダメージを受けていてはもったいないぞ。




⬆シリルが水路の対岸から斧を投げてくる。斧が到達するまでの時間が短いので注意したい。ドラム缶にはコインが入っているので、取る場合は斧を弾きつつ、ドラム缶を破壊しよう。






⬅水路から出現するエビタンは飛びかかってくる間がスキだらけ。出現場所さえ覚えていればアッと言う間に倒せるぞ。

➡先に出現するのはカゲオ。しかし、物陰から突然ブルボンが出現して殴りかかってくる。当然先にブルボンを始末すること。




➡デビロンが飛んでくるがこれも素早い対処で問題がない。うっかりダメージを受けないように。

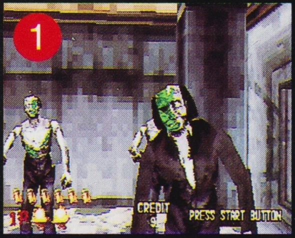






⬅T字路で研究員がシリルに襲われている。画面中央付近にサイトを合わせ、シリル出現と同時に倒せ。研究員を助けた場合は1-V（P.040）へ。助けられなかった場合は1-U（P.038）へ進む。

## STAGE 1-G → 1-H（P.037） 1-K（P.037）［中央廊下］



⬆ネイルとサム×２が出現。最初に落ちついて右のネイルを倒し、左のサム、右のサムと順に撃っていけばよい。



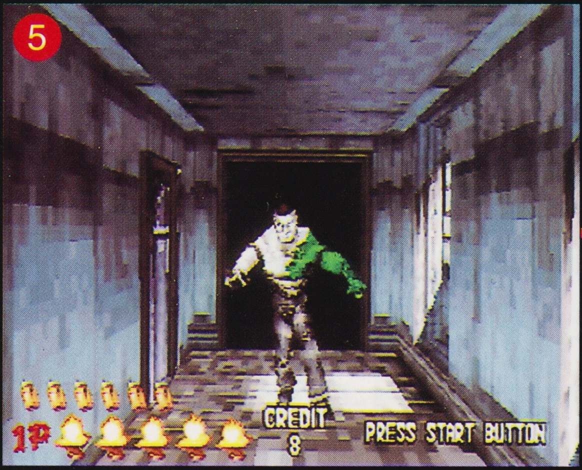
⬆研究員が手すりにぶら下がった危機一髪の状態。手すりの上に乗ったサルゾウを最優先で撃ち、そのまま右のサルゾウを倒す。

⬇ドアを破壊して登場するシリル。一体のみで出現するため、倒すのは比較的簡単だ。





⬆右の窓を割って２匹のサルゾウが出現する。両側の壁から三角飛びされると厄介なので、速射して画面の奥から移動させないように。




⬆画面奥の入り口からサイモンが突進してくる（２Ｐ同時プレイ時は２体出現）。体当たりを喰らうと落とし穴に落ちて分岐ルートへ。それがイヤなら頭を狙って早めに倒してしまおう。

**サイモンに穴に落とされた**
**1-Kへ（P.037）**

**サイモンを倒した**
**1-Hへ（P.037）**

## STAGE 1-S → 1-T（P.036）［階段～２Ｆ廊下］



⬅右のサルゾウを倒した場合の分岐ルート。階段上にシリルが待ちかまえている。一瞬で倒したいが、斧を投げられたらきちんと撃ち落とす事。



➡階段を上ると死体に群がるモゥラーの姿が。こちらに飛んで来る前にすべて倒してしまいたい。

### 誤って研究員を撃つな！



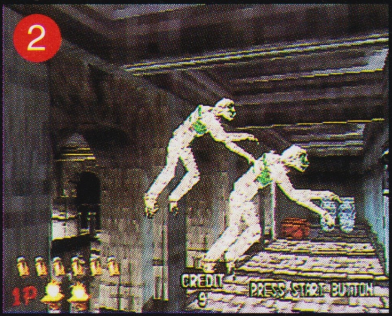

⬆手前のサムがブラインドになった先に研究員がいる。まず手前のサムを倒して（頭部周辺を狙う）視界を確保しよう。奥の箱にはコインが…。

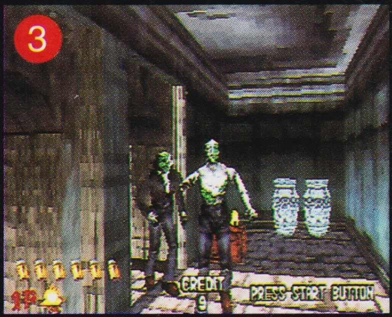
# STAGE 1-T → 1-Q（P.036） 1-W（P.037）［2 F廊下］




⬆扉の先にはサルゾウが待ちかまえており、いきなり飛びかかってくる。画面中央にサイトを合わせ、出現と同時に攻撃しよう。これでダメージを受ける事はまず無い。

⬇更に廊下を進むと、再びサルゾウがコンビで登場する。狭い通路での戦闘はこちらに不利。セオリー通り、速射で画面奥に固めて身動きを取らせないようにしたい。




⬆左の通路からサムとネイルがヨタヨタと歩いてくる。彼らは問題ないが、奥に配置されたオブジェのどれかに黄金のカエルが隠されている。得点を優先するなら真っ先に撃とう。




**サイモンに落とされた**
**1-Wへ（P.037）**

**サイモンを倒した**
**1-Qへ（P.036）**

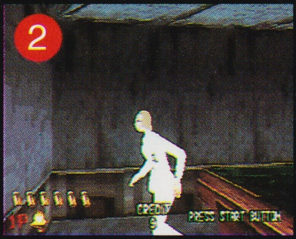
⬅扉を勢い良くブチ破って出現するサイモン。放っておくと体当たりを喰らい、階下の中庭まで突き落とされる（分岐ルート）。頭を狙い、速攻で決めたい。

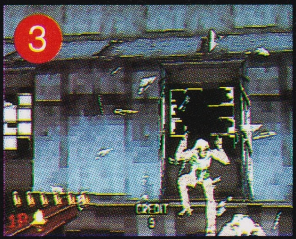
# STAGE 1-Q → 1-O⑩へ（P.043）［ビリヤードルーム］




⬆部屋に入るとビリヤード台の影からネイルが出現、接近してくる。サイトを合わせておこう。

⬇最初は引っかかりやすいトラップ。研究員がビリヤード台から飛び出す。勢い余って撃たないように。



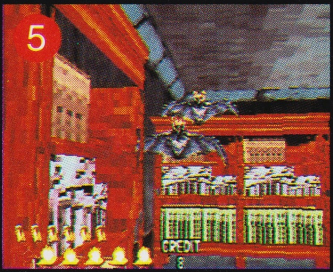




⬆サルゾウが窓を突き破って出現する。2体同時の攻撃で間合いが近い。注意して倒そう。

⬇画面右から突如として出現するサム。でも耐久力は低いので瞬時に倒す事が可能だ。




⬆背景に溶け込んで見にくいが、デビロンが飛んでくる。







⬅棚を破壊しつつ出現するサイモン。まず右のサイモンを倒そう。



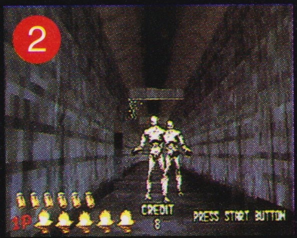

⬅錠で封印された扉を破壊するローガン。この先には何が？

## STAGE 1-K → 1-L（P.038）[地下道]

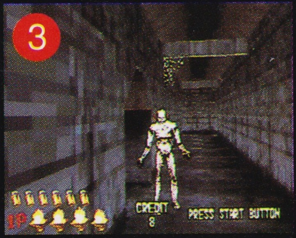



⬆サイモンの体当たりを喰らい、地下道へと突き落とされたローガン。ここもゾンビの巣なのだ。

⬇通路を歩いてくるのはカゲオ。頭を狙おう。




⬇再びカゲオ出現。単体で出現するので楽勝だ。こいつも頭を狙って撃とう。

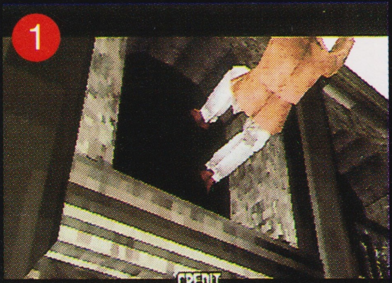






⬆左通路からブルボンが突進してくる。比較的動きが早いので油断してダメージを受けないように。

## STAGE 1-W → 1-O（P.042）[中庭B]




⬆ビリヤード部屋のサイモンに突き落とされてしまったローガン。分岐ルートの中庭まで落とされてしまうのだ。

⬇扉の前に立ちはだかるサムとネイル。手前のサムを片づけてから、後ろのネイルを撃てばよい。







⬆２Ｆからサイモンがドラム缶を投げつけてくる。まずドラム缶を撃って完全に破壊した方がより安全。サイモン本体への攻撃はその後。

## STAGE 1-H → 1-I（P.041）[牢部屋]

⬇無名ゾンビが3体、勢いよく突進してくる。奥の壷にコインが入っているので撃っておこう。




⬇エビタンが天井から落ちてくる。手前から確実に撃ち落とさないとダメージを受けやすい。







⬆左からまたしても無名ゾンビが出現。彼らの耐久力は無いに等しいので一撃で倒せる。




⬆サムソンはボディか頭を狙う。入り口で壷のコインを取りこぼした場合、ぜひここで取りたい。

### 的（シリル）が小さいので注意！




⬆牢部屋の難関。右のスイッチを撃って牢を開き、左のシリルを撃て。一連の行動を素早くやる必要があるうえ、左の研究員を誤って撃ちやすい。慎重に狙いを定めよう。右の研究員さえ助ければライフ回復がもらえる。

## STAGE 1-U → 1-L (P.038) [地下道]




⬆通路にはゾンビがいっぱい。ブルボンやエビタンがじわりじわりと迫ってくる。基本的に一対一なので順次撃っていけば全滅させるのは簡単だ。




⬆右の通路からブルボンが接近してくる。殴りかかるタイミングは結構早いので、油断せず、事前にサイトを合わせておこう。分かっていれば脅威にはならない。

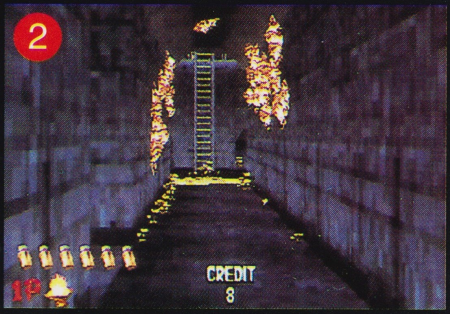
⬇振り向いた先にはカゲオがいる。いきなり殴りかかってくるので反応が遅れるとまずい。直前にリロードしておき、出現と同時に撃ってしまおう。




## STAGE 1-L → 1-M (P.039) [地下道]



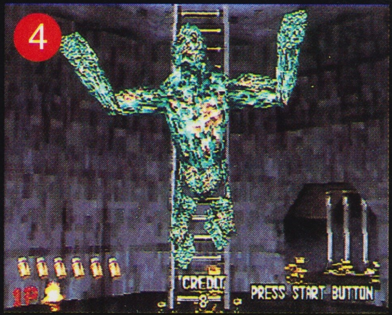

⬅右の通路からナーメが這いずって急接近。最接近されると体液を喰らってダメージを受ける。近づく前になんとか片をつけてしまいたいところだ。




⬆通路を曲がると大量のナーメが壁に張り付き、蠢いている。放っておくと体液を飛ばしてくるので連射して一気に倒してしまいたい。

➡左通路にはカゲオがいる。しかし、ここで重要なのは後ろの木箱に入ったライフ回復アイテム。カゲオばかりに集中して逃してしまわないように。

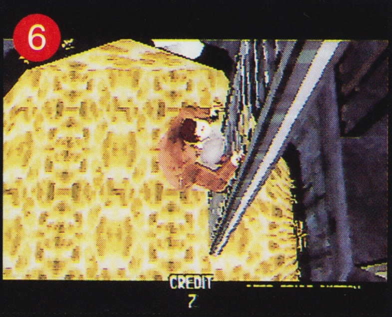



⬅梯子の手前にある貯水池。エビタンの強襲があるので、サイトは画面中央に合わせリロードもしておくこと。

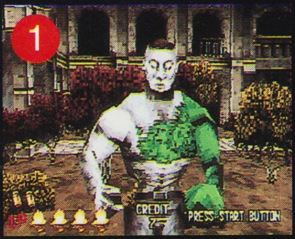
➡梯子にぶら下がった研究員の救出が急務。右にいる（２Ｐ同時プレイ時は２体）シリルを、斧を落としつつ確実に始末しよう。間違っても研究員は撃つな。




⬅ここでは梯子を上るしか先に進む術はない。この先は中庭へと続くルートになっている。

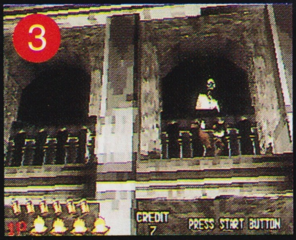
# STAGE 1-M → 1-P（P.040） 1-N（P.039） [中庭B]




⬆中庭に到達すると至近距離にサイモンがいる。上半身を撃って（出来れば頭）一気に倒せ。

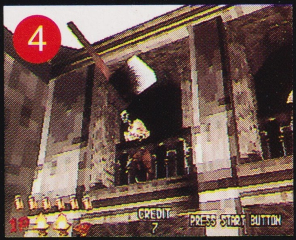
⬇ネイルとサムが近づいてくる。特に問題は無い相手なので速攻で倒すこと。

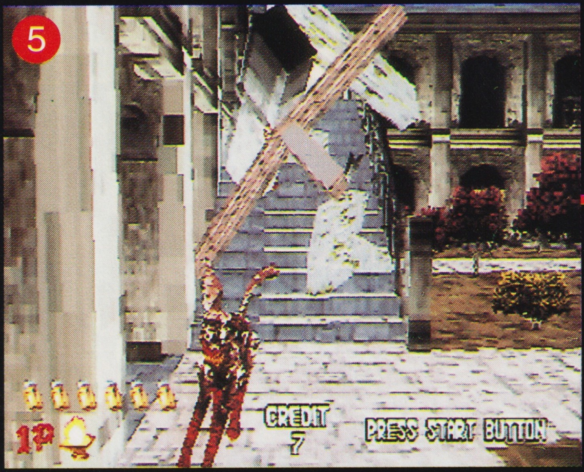



⬆２Ｆからシリルが顔を出し、斧を投げてくる。斧攻撃は２回あるので注意しよう。

⬇今度は左側からもう一体のシリルが斧を投げてくる。出来れば頭を狙って斧を投げる前に倒したい。




**瓦礫を撃って壊した 1-Pへ（P.040）**

**瓦礫を壊さなかった 1-Nへ（P.039）**

⬅ケンフィスが階段から降りてくる。ここは分岐点になっており、階段を塞ぐ瓦礫を破壊すれば、階段上のルートへと移行できる。そのままで良いならケンフィスを倒すだけに止めておこう。

# STAGE 1-N → 1-O（P.042） [中庭B]




⬆中庭はゾンビの宝庫。ネイルとサムが次々と襲いかかってくる。手前から順次撃っていけ。



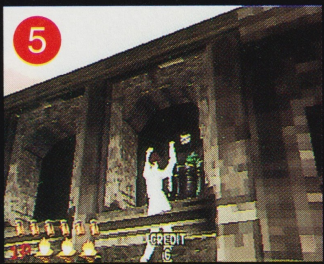

⬆左に折れる直前にシリルが出現。反応が鈍いとダメージを受けるので気をつけよう。



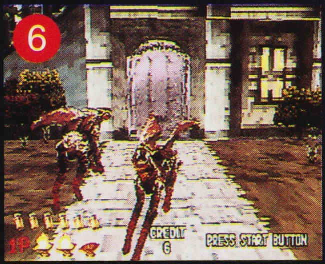

⬆左に曲がった場所にもゾンビが出現する。倒したら即座にリロードすること。




⬅サムとネイルを倒した直後に物置小屋からサムソンが登場。距離が近いのでチェンソーに弾を当てないように撃て。

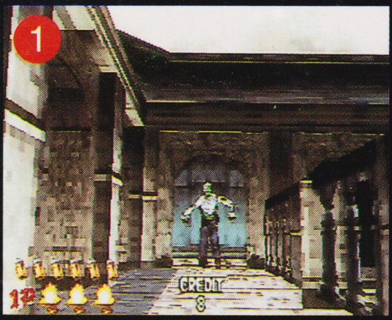



⬆研究員が２Ｆから落とされそうになっている。時間的にも技術的にも厳しい。頭部周辺に狙いを定めよう。

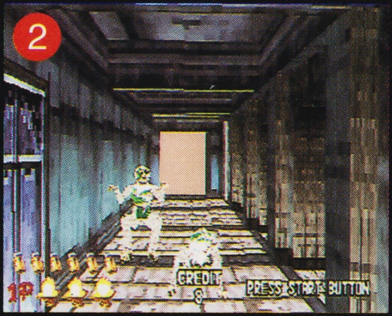



⬆ケンフィスが複数匹出現。広いフィールドを利用して接近してくる。画面中央下にサイトを合わせ攻撃しろ。

## STAGE 1-P → 1-Q (P.036) [階段～２Ｆ廊下]




⬅中庭の階段を上った先にはサムがいる。出現と同時に頭を撃ってしまえ。

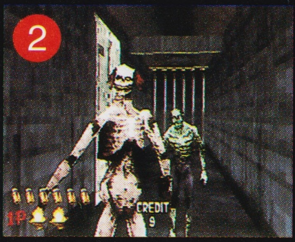



⬅ビリヤード部屋の前に現れるサルゾウのタッグ。通路の狭さを考慮し、連射でサルゾウを近づけないようにすること。この後登場するサイモンを倒してビリヤード部屋（1Q）へ。

## STAGE 1-V → 1-I (P.041) [地下道～水車部屋～牢部屋]

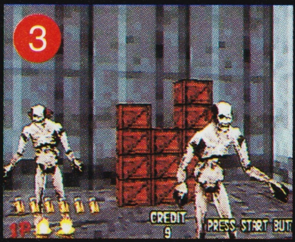


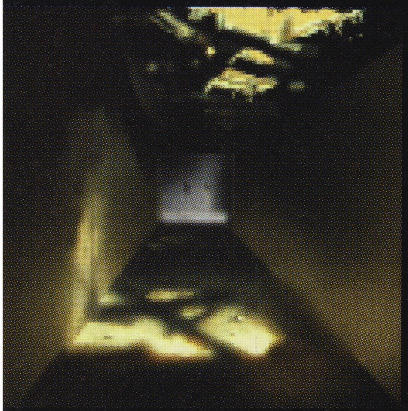

⬅シリルに襲われていた研究員を救出。水車部屋から地下道を脱出できるという情報を入手する。

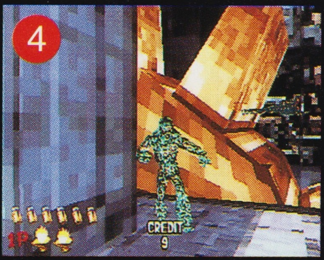



⬆水車部屋に向かう途中の通路にはカゲオとブルボンが待ちかまえている。

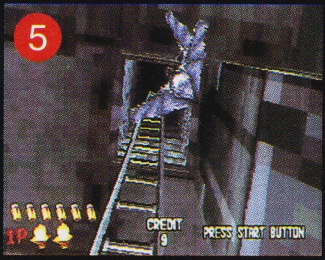
⬇水車部屋に入るとカゲオが２体出現する。後ろの木箱は何かありそうだが、実際は何も無い。



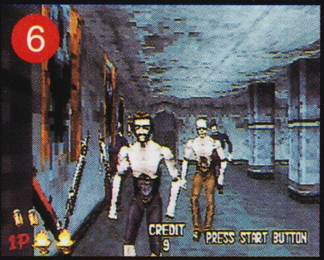






⬅通路の向こうからエビタンが走って近づいてくる。距離的にかなり余裕があるので頭を狙って撃とう。



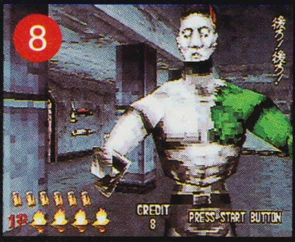

⬅梯子を上ろうとするローガンの前に2匹のデビロンが出現。撃ちもらさないように。




⬅梯子を上りきるとゾンビの大群がいる。奥の壷にはコインが隠されている。



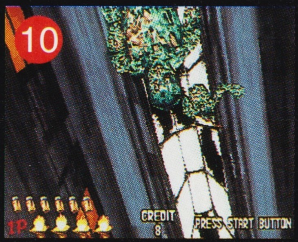

⬅チェンソーを携えたサムソンが突如出現。右腕か頭を狙って息の根を止めろ。




⬆捕らえられた研究員を助けようとすると、後方からサイモンが攻撃してくる。忘れるな。

⬇牢は右のスイッチを攻撃すると開く。後は落ちついてシリルの上半身を攻撃。ライフを回復可能。




⬆天井に張り付いていたエビタンが落下してくる。落ちついて手前から確実に打ち落とすこと。

⬇サムソンとの一騎打ち。後ろの壷にコインが入っているので、得点を稼ぎたければ優先的に攻撃。



## STAGE 1-1 ⟶ 1-X (P.043) [中庭～廊下～タル部屋]




⬆扉を開けるといきなりサルゾウの襲撃がある。奥の通路を歩いているゾンビも倒せるので得点稼ぎする場合はチェック。



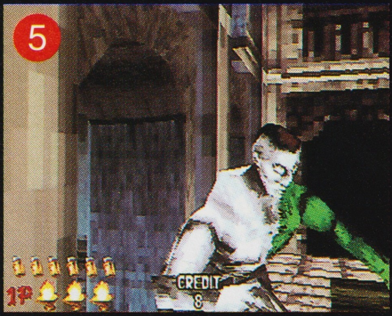

⬆ネイルとサムに遭遇する。攻撃自体は問題ないが、後方左側の壷にコインが隠されているので、手前のネイルを倒した後に壷を撃とう。

⬇右からサイモンが突っ込んでくる。かなり早いので素早く反撃しないとダメージを受ける。的がでかいので頭は狙いやすい。

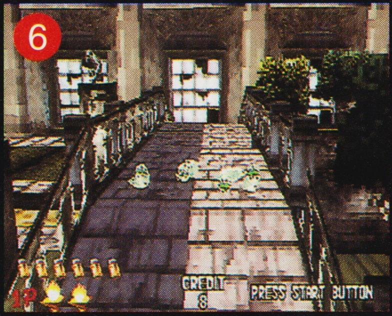



⬇橋の上にモゥラーが2匹。サイトを画面中央に合わせ、左右に動かしながら銃を撃てば、一瞬で倒す事が可能だ。



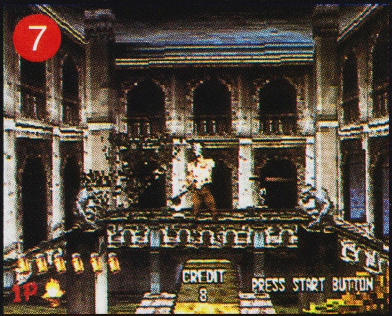




⬆左の通路からサイモンが突進してくる。突然なのでビビッてあらぬ方向へ銃を撃ってしまわないように。これも的がでかいので頭は狙いやすいのだが。




⬆モゥラーが4匹、橋の上にいる。即座に飛びかかってくるので、あらかじめ画面中央にサイトを合わせて出現と同時に連射、一網打尽にしてしまおう。

⬇シリルが飛び道具である斧を放ってくる。斧が飛んで来たら確実に落としてダメージを未然に防ごう。頭部を狙って斧を投げる前に始末するのが理想だが。



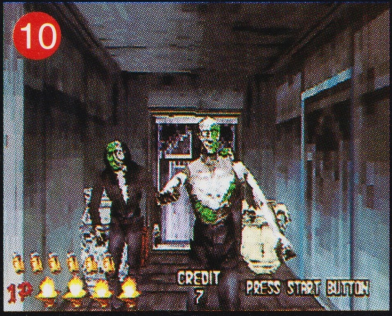

⬇水路からプエールが出現する。一匹めは真ん中、2匹目は左からだ。一匹目と2匹目出現の間に少し間があるので、うっかり銃を降ろしたりしないように。



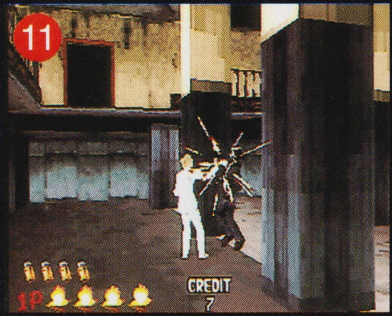




⬆サムソンがチェンソーを振り回しながら接近。頭部がスキだらけなので、当然それが狙いどころとなる。後方のゾンビは無害だが、ちゃんと倒せるぞ。




⬆窓を突き破って再び館に入るとゾンビがいる。後方に配置された木箱、壷のどれかに黄金のカエルが入っているので、手前のネイルを片づけ視界を開いたら即座に狙って撃とう。

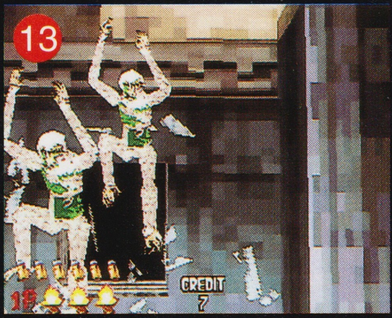



⬆タル部屋に侵入すると研究員が襲われている。ゾンビは柱の影から2匹出現する。非常に撃ちにくい相手だが、画面中央よりやや下を狙って撃てばヒットさせやすいぞ。

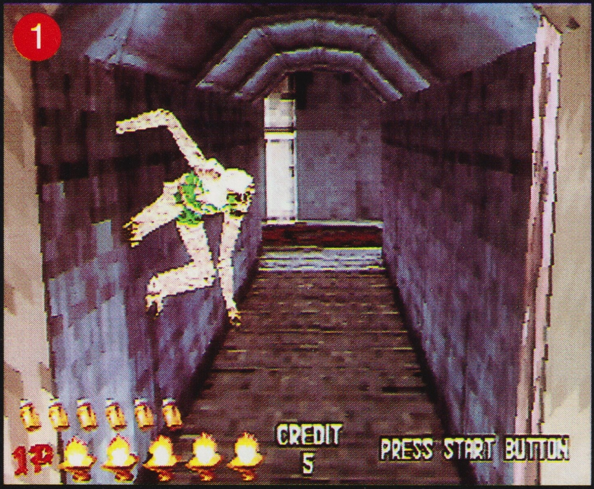



⬆上からタルを投げるサイモンが2体出現。タルを最優先で撃ち、すかさずサイモンの頭部を破壊する。時間的に余裕が無いので得点を稼ぎたい場合は注意したい。

⬇扉の隣の窓からサルゾウが出現する。左のタルにはコインが隠されているので事前に撃っておこう。ここのサルゾウは2匹とはいえ広間なので、こちらとしても闘いやすい。



# STAGE 1-O ⟶ 1-X (P.043) ［タル部屋］

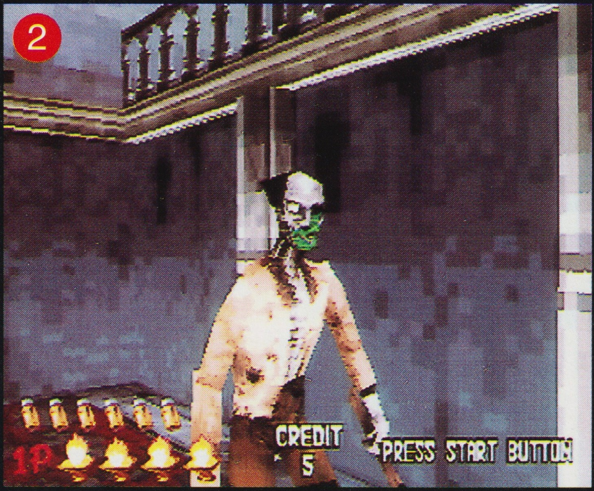


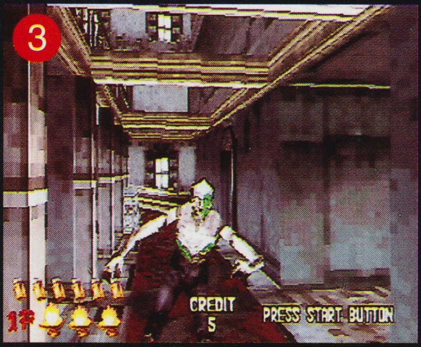

## サルゾウの強襲に注意しろ

⬆通路ではサルゾウが待っている。狭い通路を利用しての三角飛びはなかなか厄介なので、こちらに飛んでくる前に速攻で倒してしまいたい相手だ。

## シリルに斧を振るわせるな

⬇T字路を左に折れると、いきなりシリルが斧を叩きつけてくる。ここでダメージを受けるのは、いかにももったいないので出現するタイミングをきちんと覚えておこう。



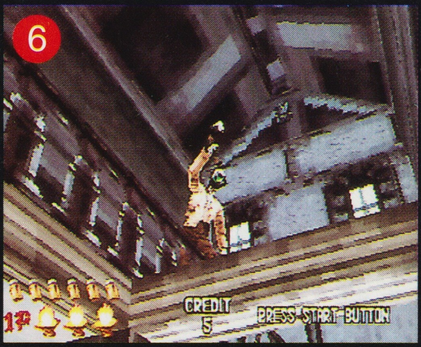

⬅廊下を走ってくるのはサム。距離的に余裕があるのでぜひ頭を狙って倒してしまおう。

➡左通路からはネイルが２体接近してくる。落ちついて左→右と撃って倒してしまおう。




➡ネイルを倒すと、隠れていたサムがダッシュしてくる。間合いが近いがここは頭を撃って得点を稼ごう。



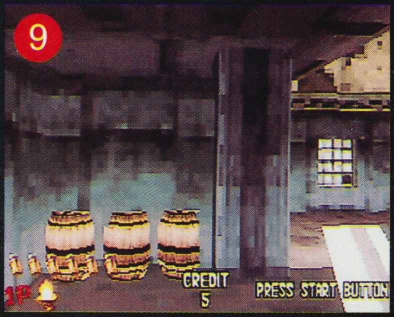

⬅廊下を直進すると階上にシリルが。彼は斧を投げてくるので確実に落とす事。自信があるなら頭を狙う事を忘れないように。




⬅階上にドラム缶を持ったサイモンがいる。ドラム缶を真っ先に破壊して攻撃力をゼロにしてからサイモンの頭を狙って撃つのがベスト。

➡タル部屋の直前に出現するサムソン。チェンソーに弾を当てないように攻撃しよう。






⬆タル部屋の入り口。3つ並んだタルにはいかにもアイテムが隠されている気がするが……。実際は何も無かったりする。

⬇研究員が2体のゾンビに襲われている。しかし、的が大きいのでさして難しくはないだろう。動きもスローなので頭部を狙って一体一体始末すること。







⬆研究員の右後方に見えるタル、左から3つ目にライフ回復のアイテムが隠されている。研究員を救出する前に素早くタルを撃ってゲットしたい。

➡柱の影から出現するサムソン。出現までのタイムラグに左奥に配置されたタルを撃ってコインを取っておこう。







⬅タルを投げるサイモン達。真っ先にタルを破壊し、その後にサイモンを攻撃すること。画面がスグに切り替わるので行動は素早く行おう。

➡通路から迫るゾンビ達。頭の位置が同じなのでサイトを中央のサムの頭部に合わせ、横にスライドさせながら銃を撃っていこう。

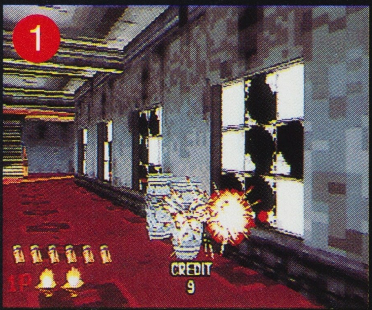






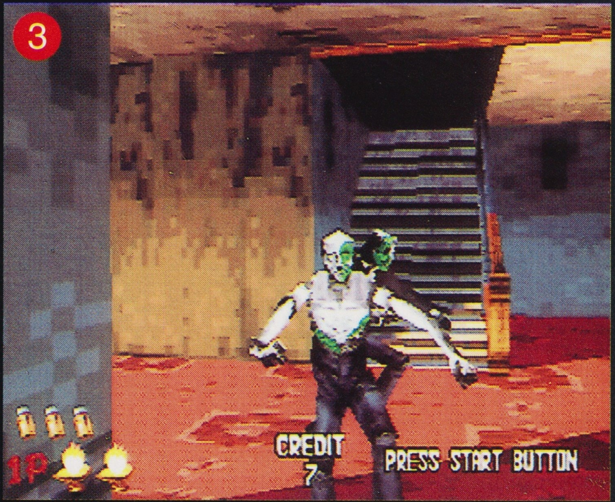
⬅窓を破ってタル部屋に侵入するサルゾウ。出現直前にキチンとリロードし、一気にカタをつけてしまいたい。

## STAGE 1-X ⟶ BOSS(P.044) ［廊下～BOSS］




⬅ボス戦へと通じる廊下。意味深な配置の壺だが、実はどの壷にも何も入っていない。ちょっと残念。

### ボス戦前。連射に備えて手を休めよう




➡このゾンビを倒せばステージ1のボスと遭遇する。リロードを完了させわずかな時間だが休憩を取り、ボス戦で強いられるハードな連射に備えておこう。

➡廊下の先から女性の声が聞こえてくる。声の主は間違いなく噴水で連れ去られたソフィのもの。一刻も早く声の元へと向かおうとするローガン。



**[基本データ]**

- ●体力：480
- ●弾命中時のダメージ
  - 1Pプレイ時：40
  - 2Pプレイ時：40
- ●弱点：胸の傷



STAGE 1-BOSS/TYPE:27

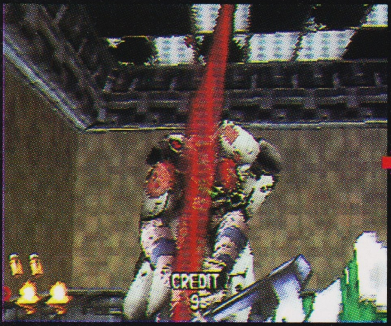
# CHARIOT

# 的確な射撃技術と速射が必須。速攻で鎧をはがせば短期決着が可能。

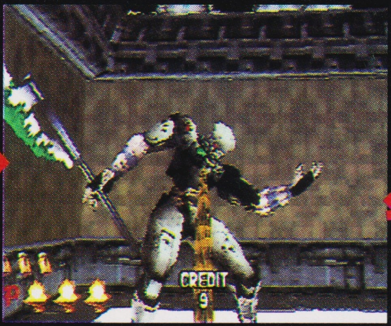
ＣＨＡＲＩＯＴの鎧は弾丸を完璧に弾き返す。彼の弱点、アキレスのかかとは胸。鎧が破損してグリーンの地肌がむき出しになっている箇所だ。ここにトータル７発の弾丸がヒットすれば鎧は破壊され、むき出しの本体に存分に弾丸を撃ち込めるのだ。慣れないうちはややツライが、戦闘開始直後と攻撃２さえしのげば攻略はそれほど難しくない相手である。




**鎧の破損部分を狙って速射！**
的が小さいので速射が有効だが、その分リロードも頻繁になる。




**戦闘開始直後が重要だ**
開始直後は敵との間合いが極めて近くすぐ攻撃される。この時点でミスるとダメージ確定。

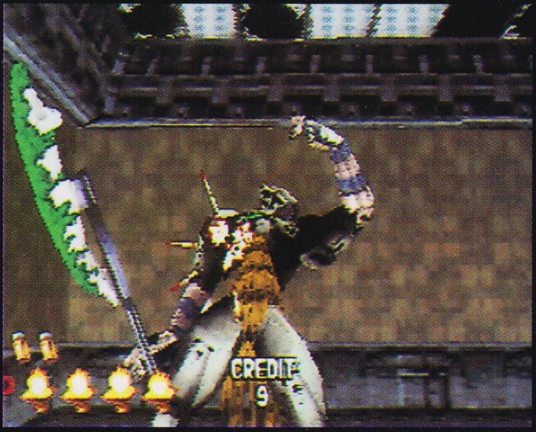



**銃身をあまり動かすな！**
的がブレるといって銃身やサイトを細かく移動すると、かえってヒットさせにくくなるぞ。

**直前でもあきらめるな**
接近され斧を振り降ろされる直前でも弱点はしっかり露出（一瞬だが）。諦めずに撃て！




**CHECK POINT**
詰まるところ鎧装着時をいかにしのぐかが課題の相手。弾丸がヒットしたら銃身（サイト）を固定し、連続ヒットで画面奥に釘付けにしてしまうのが有効だ。







**本体が露になったら**
弾丸により皮膚が弾けて骨が露出した箇所はそれ以上撃ってもダメージゼロ。他を狙え。

## [攻撃パターンデータ]

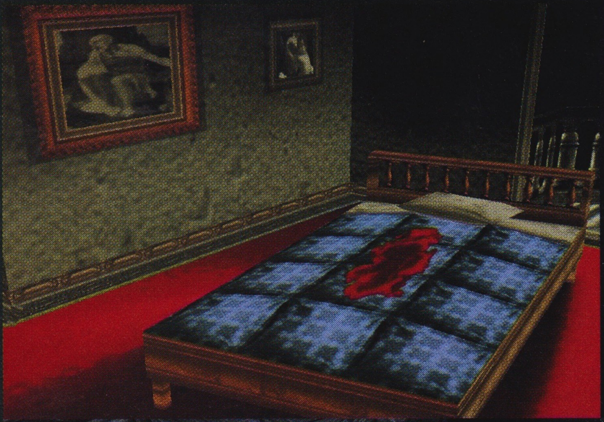
●攻撃１
じわじわと接近、主人公の直前まで来ると斧を叩きつける。ＨＰ320以下（弾丸４発）で攻撃２に移行。

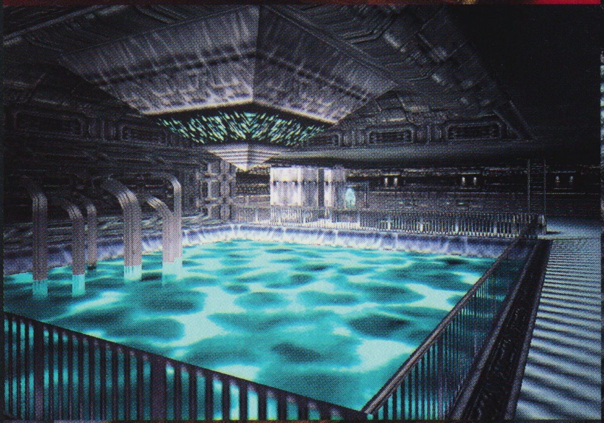
●攻撃２
斧を振るって接近、主人公の直前まで来ると斧を叩きつける。ＨＰ200以下（弾丸３発）で攻撃３へ移行。

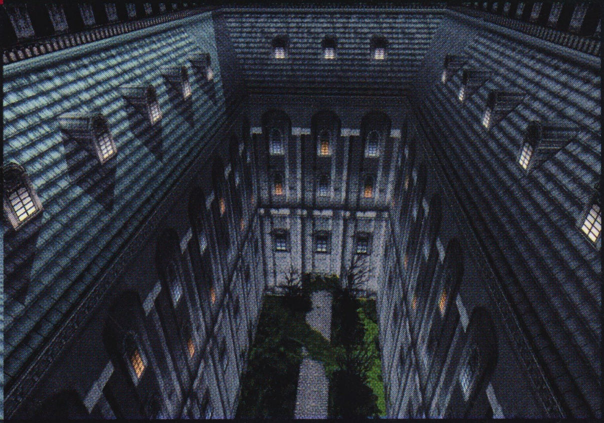
●攻撃３
鎧を自ら破壊し、接近して主人公に殴りかかる。弾丸を喰らうと身体の各部位が破損。ダメージは右記の表を参考。

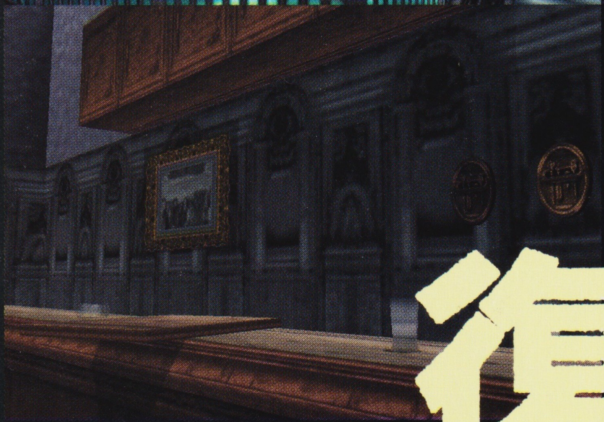
## [鎧破壊時のダメージ]

| 場所 | ダメージ値 |
|---|---|
| 頭 | 45 |
| 胸 | 27 |
| 腰 | 31.5 |
| 上腕 | 22.5 |
| 下腕 | 22.5 |
| 手 | 22.5 |
| 太もも | 18 |
| すね | 18 |
| 足首 | 18 |









Ｄｒ．キュリアンへの復讐を胸に、
館の奥に進むローガンの前に立ち塞がる
醜悪なゾンビ達。
最深部への侵入を許さない狡猾な怪物と
私怨を晴らすために闘う
ローガンとの死闘が始まる。

# 復讐 The Second Chapter Revenge


ホールへ
C
会食場
厨　房
B
A

2F

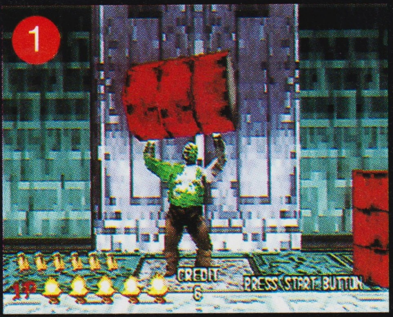

BOSS

屋根


屋根へ
3F
研究室
●パネルを撃って矢印を上にする
➡床が上がり、まっすぐ進む
●それ以外➡飛び降りて、下から進む
渡り廊下
寝　室
ホール
美術室
●ベントリーに
体当たりされる
➡落ちて下へⒸ
●ベントリーを倒す
➡まっすぐ進む
C
●パネルを撃って、矢印を下にする
➡下に降りて進むⒷ
●それ以外➡まっすぐ進む
B
渡り廊下
A
●床の板を撃って降りる
➡下に進むⒶ
●それ以外➡まっすぐ進む
START

# STAGE 2

## STAGE 2-A → 2-B(P.048) 2-C(P.052) [別館・玄関ホール]



⬆別館の扉をブチ破ると、まってましたとばかりドラム缶を投げてくるベントリー。当然ドラム缶を破壊してから本体を攻撃すること。

⬇右から迫るサム。素早い歩行で近づいてくるので確実に弾をヒットさせて倒せ。





⬆左にはシリルがいる。非常に接近しているので躊躇、またはミスすると確実にダメージを受ける。頭を狙おう。

➡鎖で厳重に封鎖された地下へと続く扉。分岐点となっているので地下へ進みたい場合はこの扉を撃って開こう。手を出さなければそのまま直進し別ルートへ。



**床の板を撃って開けた**
**2-Cへ(P.052)**

**床の板を撃たずに前へ進んだ**
**2-Bへ(P.048)**

## STAGE 2-B → 2-D(P.048) 2-E(P.052) [渡り廊下]



⬆渡り廊下から下の中庭を見渡すと無数のゾンビが見える。



⬆上空から襲いかかるルービン。空中にいる間に連射し、ある程度のダメージを与えよう。

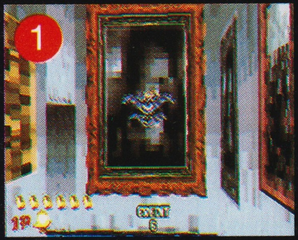


⬆右に見えるパネルを撃つと矢印が「↓」へと変化。早めに撃たないと画面がスクロールしてしまう。

**パネルの矢印を下にした**
**2-Eへ**
**(P.052)**

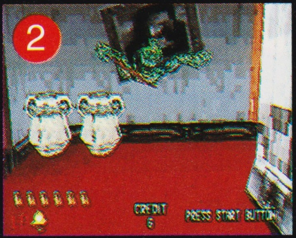
**パネルを撃たなかった**
**2-Dへ**
**(P.048)**

## STAGE 2-D → 2-G(P.054) 2-F(P.049) [美術室～廊下]



⬆廊下に入ってすぐデビロンが飛んでくる。一匹ずつ確実に落としていこう。

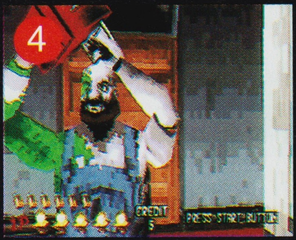
⬇美術室に入った直後、エビタンが落ちてくる。壷のどちらかにコインか入っているぞ。

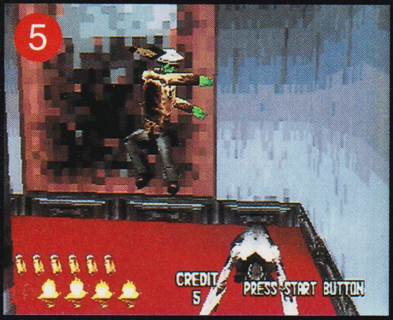




⬆最初のエビタンが落下した直後、天井から2体のエビタンの奇襲攻撃を受ける。注意。

⬇柱の影にはサムソンがいる。眼前まで迫っているが、即座に攻撃すればOKだ。





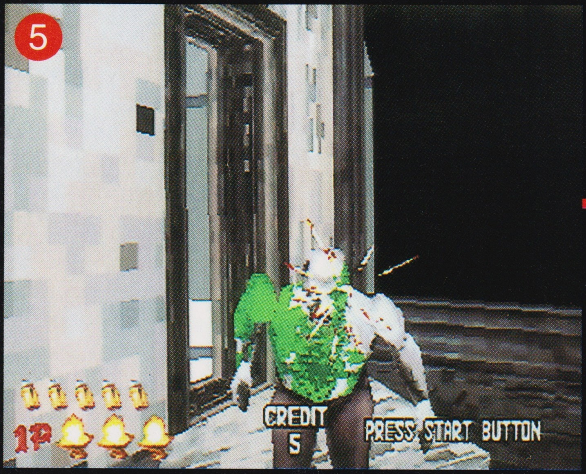

⬆ドレイクとルービンのコンビが出現。最も厄介な飛び道具はよく見て、確実に落とすこと。後は接近させないように戦えばノーダメージで切り抜けられる。




⬆美術室を出ると研究員が襲われている。落ちついて奥のゾンビを撃ち、その後に左から出現するゾンビを撃てばいい。また、左奥の木箱にはライフアップアイテムが隠されている。

⬇さらに進んだ先に出現するサム。この2体は問題ないが、倒した後はスグにリロードしておこう。なぜなら……。



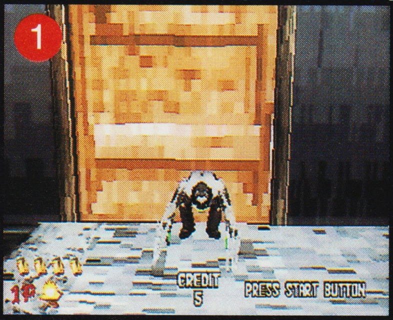




**ベントリーに体当たりされた**
**2-Gへ**（P.054）

**ベントリーを倒した**
**2-Fへ**（P.049）

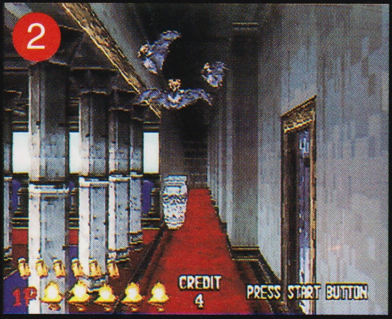
⬅直後にベントリーが突進してくるからだ。意外に時間的余裕が無いのでボーッとしていると撃ちもらしやすい。体当たりされるとダメージを受けたうえ、下の階層に落とされてしまう。

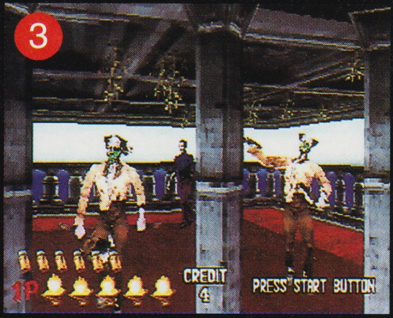
## STAGE 2-F ⟶ 2-H（P.050）［ホール］



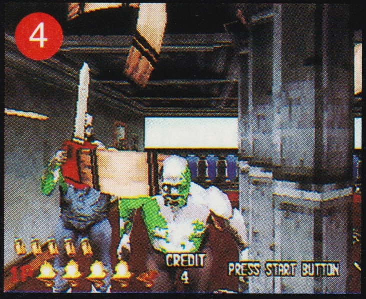

⬆扉の前に立ちふさがるドレイク。間合いが近いので弾は当てやすいが、一度接近されるとダメージの回避は困難だ。早期決着を。

⬇デビロンが数匹出現。奥に壷があるが、そのどれかにコインが入っている。この段階で取ってしまうのが望ましい。

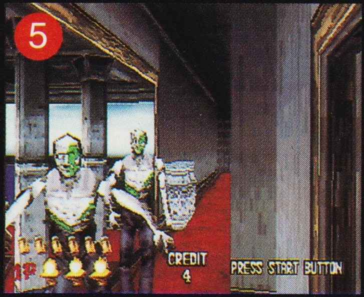



⬆ホールには多数のゾンビがいるが、その中のシリルが斧を投げてくる。攻撃タイミングが早い右から始末すること。




⬅サムソンとベントリーのコンビ。ベントリーが投げるタルを破壊し、ベントリー本体を倒したら後方にいるサムソンを狙おう。



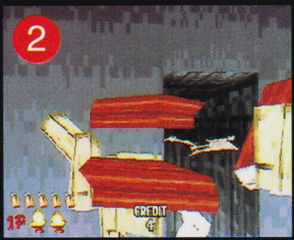

⬅部屋に入ろうとするとサムが急接近してくる。コインを取りのがした場合、奥の壷を撃つ最後のチャンスとなる。

# STAGE 2-H → 2-I（P.051） 2-J（P.051） [寝室〜２Ｆ廊下]

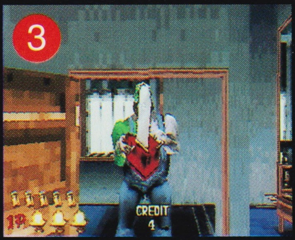



⬆寝室に入るとベッドの上には４匹のモゥラーが蠢く。サイトを中央に合わせ一気に倒そう。

⬇この家具を撃って破壊すると隠れていた研究員がライフ回復アイテムをくれる。覚えておこう。




⬇扉を開けたとたんに出現するサムソン。しかし、距離は離れているので簡単に倒せる。







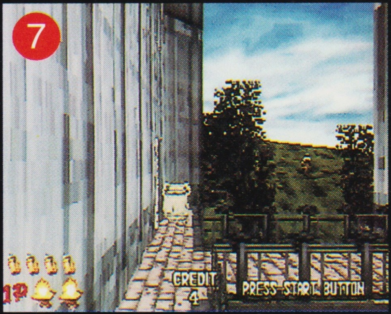
⬆窓を破って出現するルービン。出現場所はハッキリしているので出現と同時に銃を連射しよう。



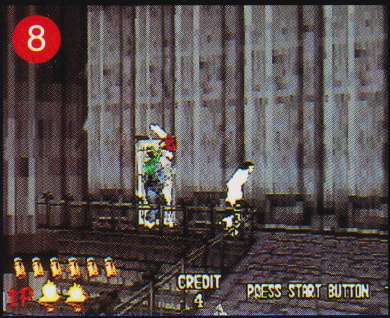

⬆ベッドの上には再び数匹のモゥラーが。一撃で倒せるので連射して瞬時に片をつけてしまいたい

⬇ここの家具は破壊すると、いきなりサイモンが出現。研究員がいる事を期待していると痛い目にあう。



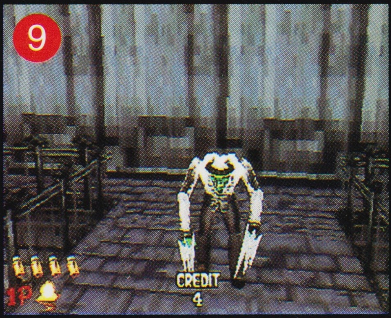



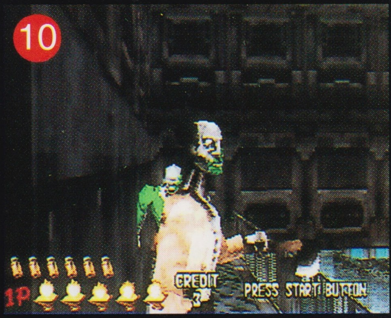

⬆奥に見える２つの壷。このどちらかにコインが隠れている。また、丘を歩いているゾンビも余裕があれば倒しておこう。



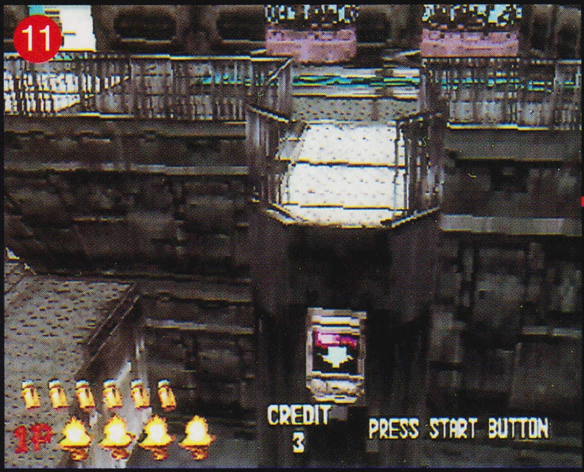

⬆サムソンに襲われている研究員に遭遇。中途半端に弾丸を撃ち込むとサムソンはダッシュするので、一気に倒す事が重要。

⬇渡り廊下の左下からルービンが出現。画面の右下にサイトを合わせて撃つと頭部を破壊できるぞ。




⬆扉を開けて左を向いた瞬間に攻撃してくるシリル。心の準備をしておかないとまずダメージを受けてしまう。後方のベントリーは楽勝。



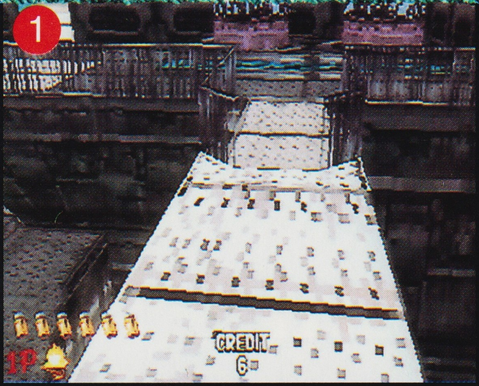

**パネルを撃ち矢印を上にした**
**2-Iへ（P.051）**

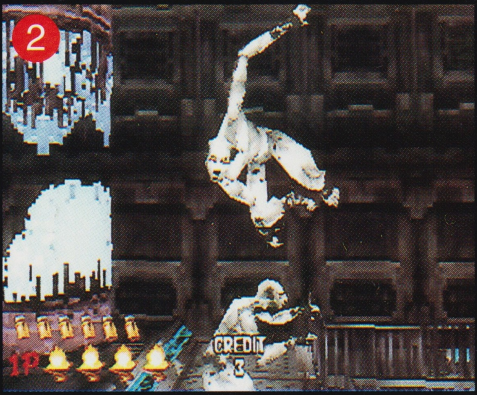
**パネルを撃たなかった**
**2-Jへ（P.051）**

⬅画面下のパネルを撃って矢印を上下させる事でルートが分岐する。弾は一発でＯＫ。連射すると変更したはずの矢印が元に戻っていたりするので確実に狙って撃て。

## STAGE 2-I ⟶ 2-L（P.055）［研究室］

➡パネルの矢印が上になれば、寸断された箇所に橋がせりあがり、通過できるようになる。こちらのルートが時間的に早い（簡単という訳ではない）。



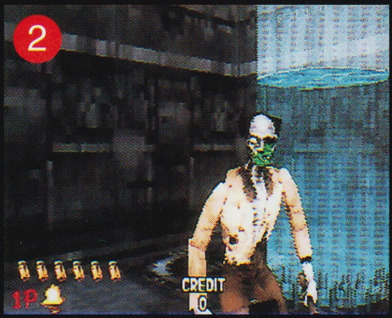




⬅橋を渡った直後に出現するゾンビ。動きはサルゾウに似ているが、より頑丈だ。俊敏な動きに惑わされないように闘おう。

## STAGE 2-J ⟶ 2-L（P.055）［研究室］



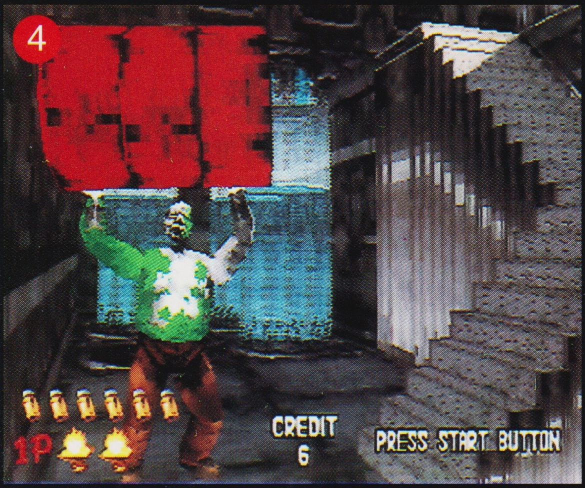

⬆橋を出さなかった場合のルートはゾンビが多い。下に降りたローガンの前にはまずサムが立ちはだかる。




➡再び右から、今度はサイモン。かなり距離が近いので直前にリロード仕損なうとダメージを受けてしまう。




⬅右に向き直ってシリルが出現。斧で攻撃される前に素早く倒せ。余裕はそれほど無いので注意しよう。この間にリロード。

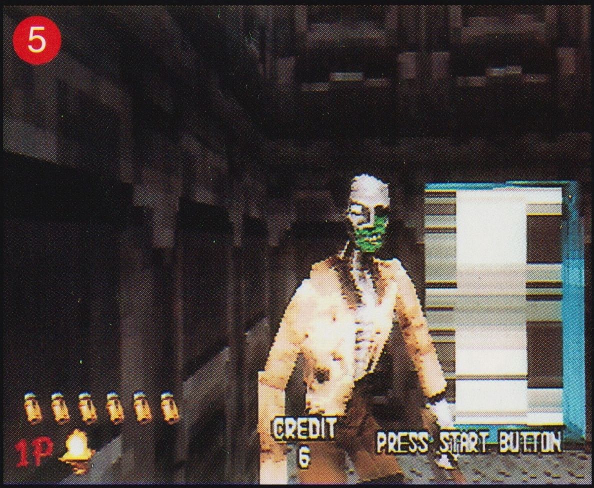



### ドラム缶を撃ってから本体を

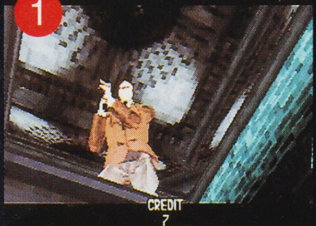
⬆ベントリーがドラム缶を持ったまま立っている。ドラム缶が投げられる前に数発弾を撃ち込んで破壊し、突進してくるベントリーを攻撃しよう。

### 出会い頭の攻撃に注意しろ

⬇階段を上った直後にシリルが攻撃してくる。ここも反応が遅れるとダメージを受けるので特に覚えておこう。



## STAGE 2-C ⟶ 2-K (P.053) [水路〜階段]

1



⬆床の板を外して地下水路へと挑むローガン。この先には何が待っているのか。

2



⬆狭い通路に突如現れたエビタン。出現時間が短いので素早く撃たないと去ってしまう。

3



⬅通路から滑りおりてくる2体のエビタン。右から一体ずつ確実に倒そう。とにかく速いので連射で片づけろ。

4

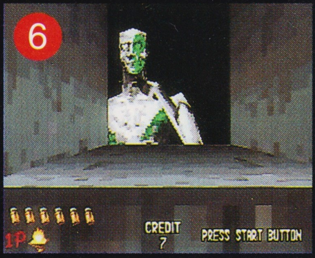


➡水路の下ではエビタンが待ちかまえている。写真の位置の段階でダメージを与える、もしくは倒しておかないとダメージ確定。

5



⬆ホールへと続く通路の先にデビロンが出現。数は少ない。サクっと倒して次へ進もう。

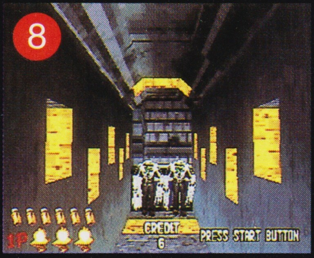
6



⬆通路の両サイドに創られたワクからいきなり顔をみせるサム。ビックリしてしまうが、素早く撃てば問題はない。

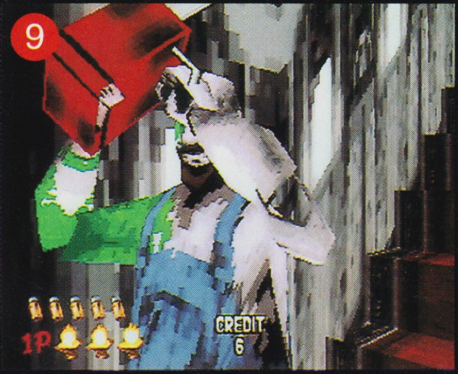
7



⬆通路の左にベントリーがいる。ドラム缶を先に破壊するのはセオリーだ。突進してくるベントリーは頭を狙っていこう。

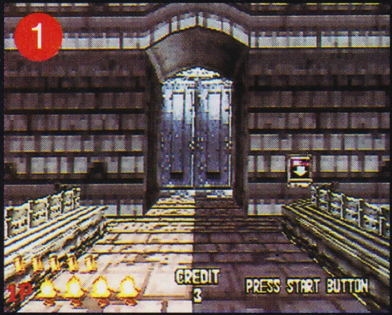
8



⬆強敵ルービンのタッグ。だが、距離が極めて離れているので、画面奥にサイトを合わせて連射すればスグにでも倒せるだろう。

9



⬅更に通路を進んだ先、右からいきなり切りかかるサムソン。チェンソーに弾を当てないように頭を撃て。

## STAGE 2-E ⟶ 2-K (P.053) [中庭]

1



⬆パネルにうまく弾をヒットさせれば矢印が下になる。エレベータ式の橋が移動し、そのまま中庭方面へと分岐することになる。

⬇下を除くとゾンビの群れ。画面表示が一瞬なので、素早く、正確に撃とう。

2



3



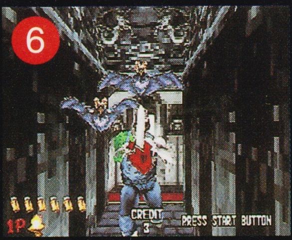
⬆下に降りる途中に襲いかかるサム。直前のシーンでリロードしていないとダメージを受けてしまうだろう。




⬆橋がストップすると右からはサム達が迫る。かなり近い位置からの攻撃になるので慌てないように。

⬇左から2体のベントリーによる突進攻撃。先に倒すべきは左のベントリー。迷っている時間は無いぞ。



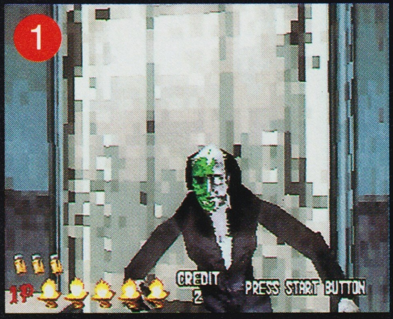

⬆扉を開け別館に入るとデビロンサムソンが待っている。デビロンを倒してからサムソンを倒せ。

⬆T字路の右からサムソンが襲いかかる。唐突に出現するので場所を覚えておこう。




## STAGE 2-K ⟶ 2-G（P.054）［厨房～会食場］

2-G（P.054）




⬅厨房の扉からいきなりネイルが飛び出してくる。頭を狙うチャンス一発でしとめよう。

➡少し間をおいて２体目のネイルが出現。弾丸を使いきっているとここで思わぬダメージを受ける事もある。







⬆壁を破壊して登場するのはギルモアとベントリー。攻撃のスピードは遅いので見た目に惑わされてミスしないように。




⬆会食場へと入るとサムが目前にまで迫っている。忘れているとダメージを受けやすいので確実に覚えておくこと。




➡テーブルの向こうにシリルが２体。斧を投げてくるのでどちらか一方を先に倒してしまった方が安全。

⬅サムを倒すと研究員がネイルに襲われているシーンが。上半身に狙いを定め素早く撃とう。時間的余裕は実は余り無い。

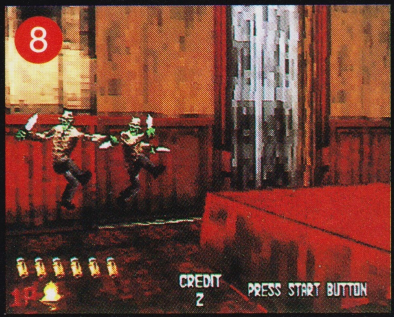






➡ドレイクのコンビが天井から降りて攻撃してくる。天井に張り付いている間に致命的なダメージを与えておこう。

⬅テーブルの影から奇襲攻撃を敢行するサム。サイトを右に合わせておき、出現と同時に攻撃しよう。



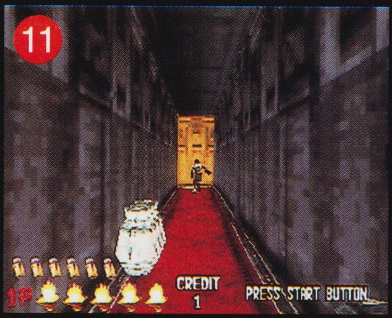




⬆会食場を出た直後、エビタンが攻撃してくる。見てから反応するのは難しいので出現場所を記憶してサイトを合わせておこう。



⬆エビタンの後に続くのはサムソンとネイル。こいつらは問題なく、一瞬で倒す事が出来るだろう。



⬆フラフラと廊下を歩くゾンビは無害だが、倒せば得点になる。廊下の左に並ぶ壷にはコインが隠れている。どちらも得点稼ぎには大切。

⬇扉を開けるとサイモンが研究員を投げようとしている。頭を狙うのはハイリスク。確実さならボディ狙いだ。ライフ回復をもらえる。






⬆天井からルービンが落下してくる。しかし、滞空時間が長すぎるので降りる前に倒してしまえるだろう。



## STAGE 2-G ⟶ 2-H (P.050) [部屋～ホール]



⬆厨房まで落ちたローガンはルービンの歓迎を受ける。着地するまでの間に連射して倒してしまおう。

⬇次の部屋ではゾンビが3体で出迎えてくれる。まず左→右と両翼のゾンビを始末してから、真ん中のギルモアを攻撃すべし。





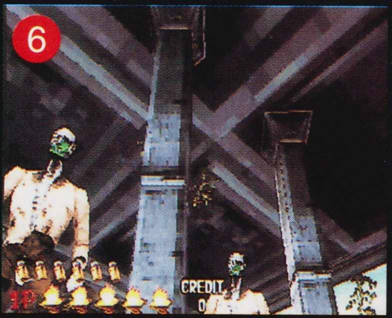

⬆天井からエビタンが振ってくる。下、つまり手前から順番に撃って確実に一体一体潰そう。撃ち込みが半端だと倒せないぞ。



⬆回廊に出るとデビロンが出現する。が、数が少ないので全く問題にならない。ミスさえしなければいい。

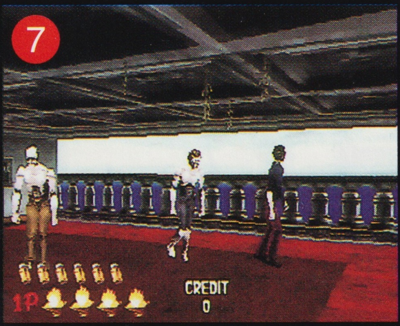
⬇回廊を2回左に折れた瞬間に現れるネイル。最初は驚いてしまうだろう。サイトを事前に左に合わせておこう。

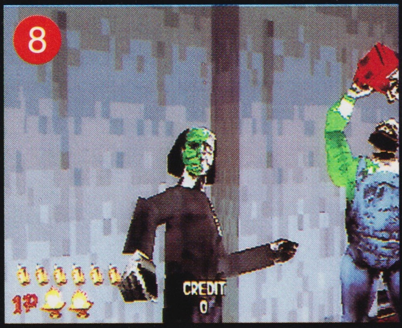


⬆ホールにたどり着く一歩手前で顔を挙げるとそこにはシリルが。左→右と攻撃しよう。比較的頭を狙いやすい箇所だろう。

➡ホールを見るとそこにはゾンビがいる。無害だが、撃てばスコアに加算される。出ている時間はほんの一瞬なので確実に倒したい。



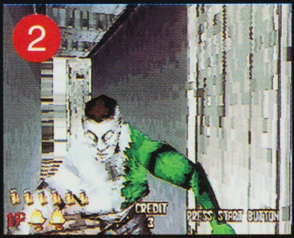

⬅向き直るとネイルとサムソンが攻撃してくる。左のネイルを先にしとめた後、サムソンを攻撃するのがベスト。

## STAGE 2-L ⟶ BOSS (P.056) [研究室〜BOSS戦]




⬆2—Iを通った時のみ、通路にサムソンが至近距離にいる。チェンソーを避け、ボディか頭部を撃て。

⬇研究所へと向かう通路の扉を開けるとサイモンがダッシュしてくる。この出現場所は押さえておくこと。



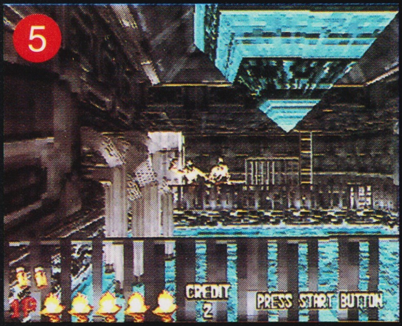




⬆この通路は危険地帯。ぶら下がって攻撃するこのエビタンは無警戒だと確実にダメージを受ける。

⬇扉の直前にも、もう一匹出現。とにかく速く、見てから反応するのは非常に難しい。覚えよう。



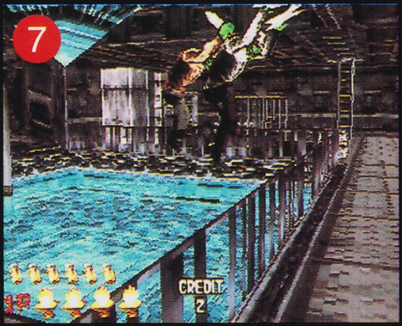




⬅部屋の端から斧を投げるシリル。斧が小さいため見にくく、シリルにも弾をヒットさせにくい。画面中央にサイトを合わせよう。

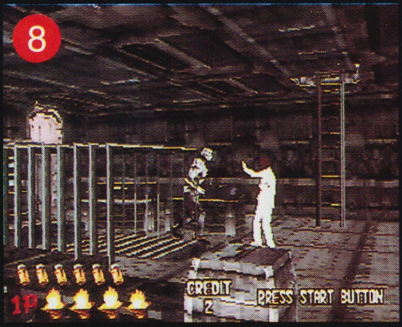


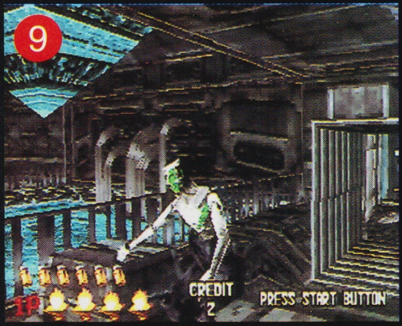

⬅普通は左、右と攻撃するが、後ろのタルに隠された黄金のカエルをゲットしたかったらタルを最優先で破壊すること。

➡実験用の溶液から飛び出すルービンとドレイク。飛び出した直後から当たり判定があるので場所を覚えておいてガンガン撃とう。

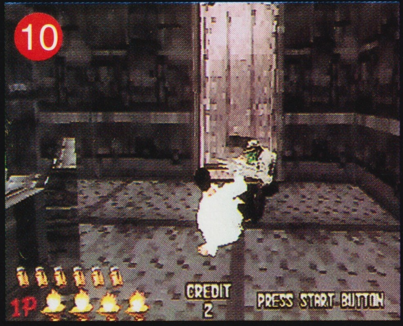



➡左のゾンビは檻がブラインドになっているが、それほど弾を当てにくくはない。画面中央を狙って銃を撃てば倒せるぞ。




⬅左を向くとサムが起き上がり攻撃してくる。しかし、このシーンは余裕があるので簡単に倒せるだろう。




⬅研究員を襲うルービンを撃つ難所。時間的な余裕も無いのであらかじめ画面の中央やや左寄りにサイトを合わせ出現と同時に連射しろ。



STAGE 2-BOSS/TYPE:041

# HANGEDMAN

**[基本データ]**

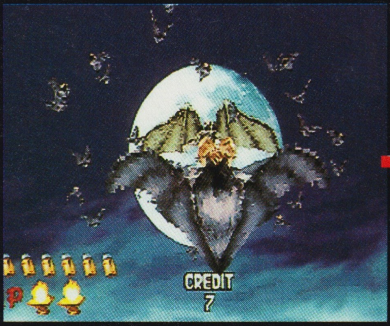
- ●体力：800
- ●弾命中時のダメージ
  1Pプレイ時：10
  2Pプレイ時：8
- ●弱点：翼以外の全体

# 彼の武器は翼を生かした機動力。フラフラ飛行に惑わされず冷静に!!

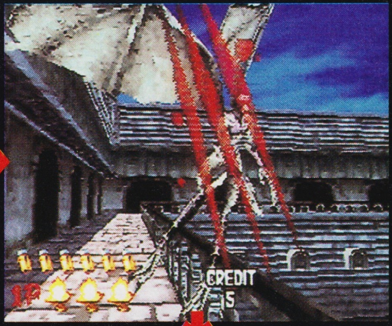
コウモリを繰り出す攻撃１は特に問題が無い。しかし、左右に激しく移動する攻撃２は、非常に的が絞りにくい。リロードのタイミングを計りながら移動経路を読んで弾を撃ち込んでいくこと。弱点は翼以外の全身と広範囲だが、以外にも頑強な身体を持つ。得点を少しでも稼ぎたいなら、頭部を狙おう。ヒット毎に１２０点がスコアに加算されるのだ。




**翼を撃っても全くのムダ**
ウィークポイントは翼以外の全身。ただ、俊敏なのでヒットさせにくい。



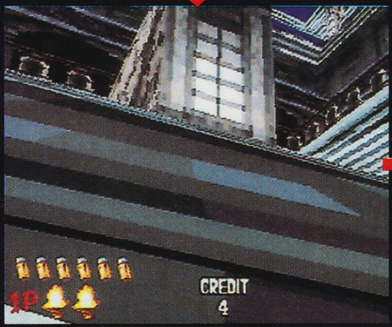

**コウモリは確実に落とせ**
コウモリはかけ声の後に飛んでくる。本体を攻撃しつつも確実に落とそう。

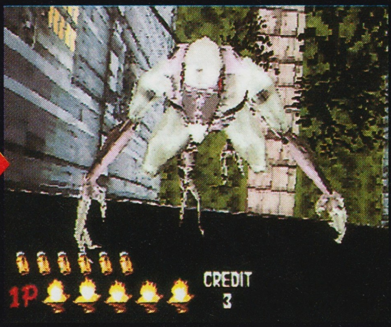



**動きを良く見て撃つべし**
いちばん厄介な攻撃２。空中を左右に移動した後に突進してくる。速射で止めろ。

**頭に弾丸を撃ち込め！**
攻撃３は上下から急降下、急上昇して突進。ただ、動きは直線的で頭を狙いやすい。

**屋根墜落はどうする？**
攻撃３に移行する前に屋根から落とされそうになるがこれは単なる演出。ダメージゼロ。







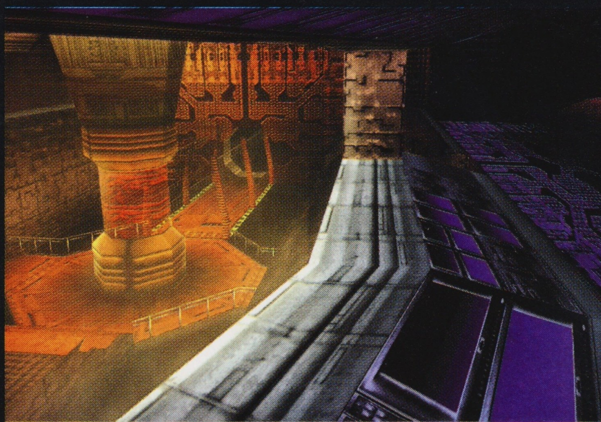
**CHECK POINT**
攻撃２の鉤爪攻撃を喰らうのはリロードのまずさが原因。かけ声の後に突進するので直前にリロードし、接近してきたら集中攻撃しろ。

## [攻撃パターンデータ]

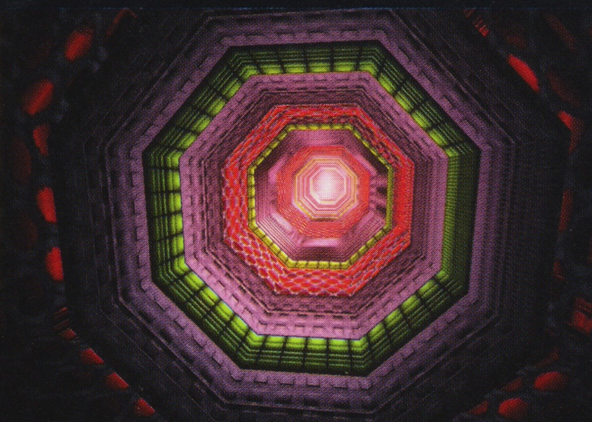
●攻撃１
最大4匹のコウモリをかけ声と共に繰り出す。コウモリを全て落とすかＨＰが400以下になると攻撃２へ移行。

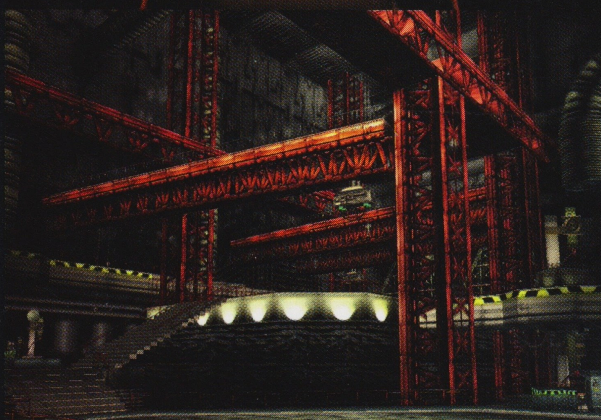
●攻撃２
左右に移動した後、突進して鉤爪を繰り出す。突進時に弾を３発（２Ｐ同時プレイ時は５発）撃ち込むと攻撃を防げる。ＨＰが160以下になると攻撃３に移行する。

●攻撃３
画面の上下から突進して攻撃する。突進時に弾を３発（２Ｐ同時プレイ時は５発）撃ち込むと攻撃を防げる。



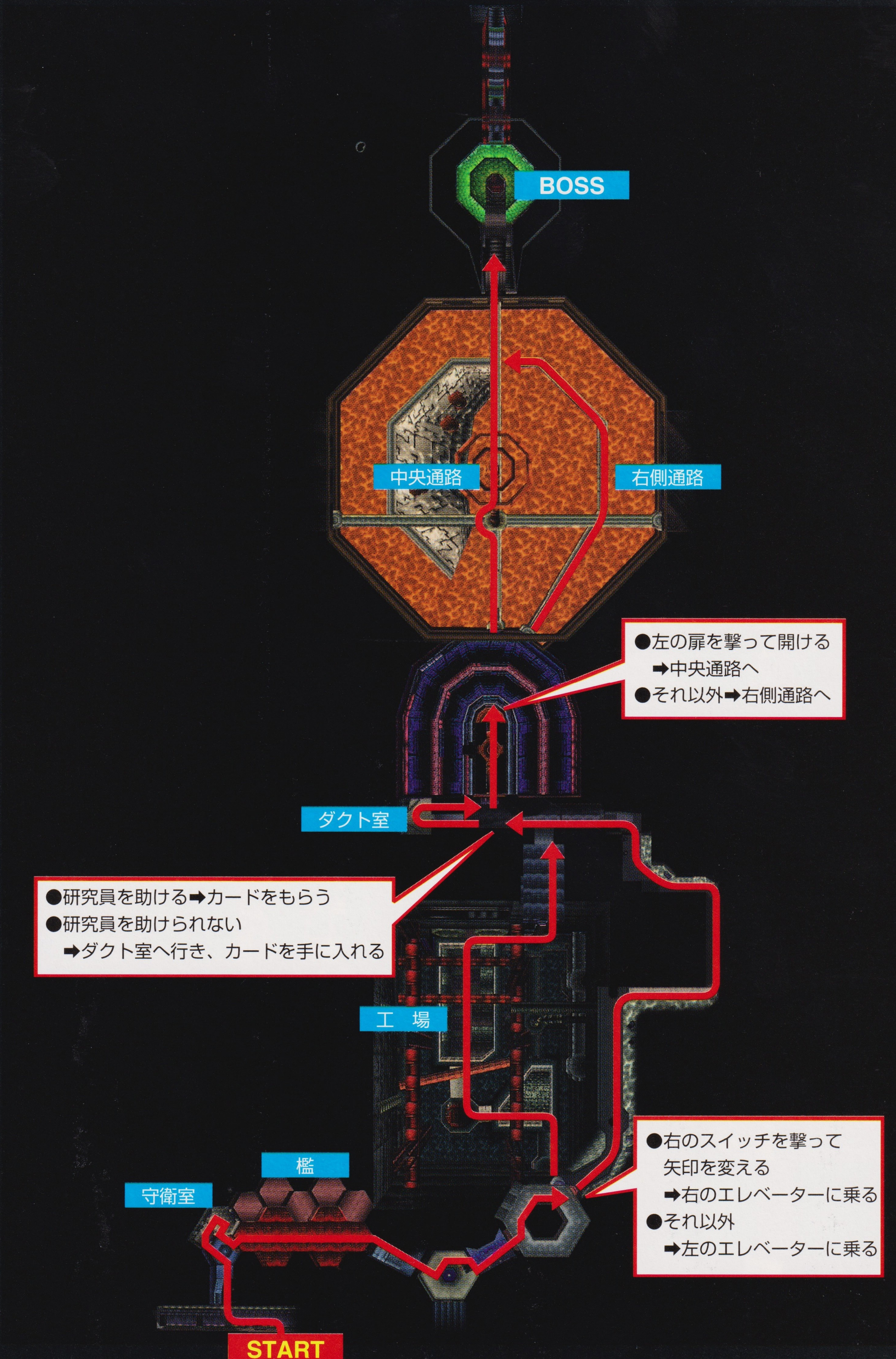






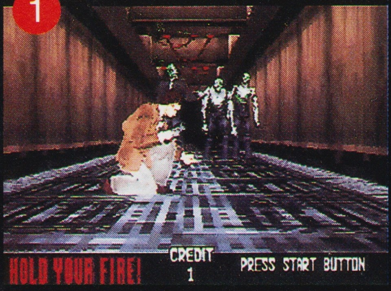
館の深層への侵入に成功した
ローガン達は迷路の様に入り組んだ
構造に悪戦苦闘しつつも
確実にキュリアンを追いつめ、
ついに彼の姿を捕らえた。
しかし……。

# The Third Chapter Truth 真実


BOSS
中央通路
右側通路
●左の扉を撃って開ける
➡中央通路へ
●それ以外➡右側通路へ
ダクト室
●研究員を助ける➡カードをもらう
●研究員を助けられない
➡ダクト室へ行き、カードを手に入れる
工　場
●右のスイッチを撃って
矢印を変える
➡右のエレベーターに乗る
●それ以外
➡左のエレベーターに乗る
檻
守衛室
START

STAGE 3

# STAGE 3-A → 3-B（P.062） 3-C（P.064） [研究所入り口～エレベーター]




⬆研究所内部の潜入に成功したローガン。ここからはさらに過酷な闘いが待っている。




⬆研究所で出会う最初のゾンビ。お馴染みネイルとサムだ。左のネイル、右のサム、奥のサムと順番に攻撃しよう。

⬇研究所に入ってすぐ右に箱が積んであるが、これらは何も入っていないダミー。







## 鉄球に注意せよ

⬅守衛室にいる2体のハリスがガラス窓を破って鉄球を投げてくる。上半身しか見えないので弾丸もヒットさせにくい。

➡研究所の奥に進むためにはセキュリティロックされた扉を開ける必要がある。







⬆守衛室の扉の前にムーディーが立ちふさがる。右腕の飛び道具が非常に厄介だ。それを常に警戒しつつ弾を撃て。




⬆守衛室に入るとさっそくネイルが攻撃してくる。単体での出現なので頭を狙うチャンスだ。




⬅直後に左と右からカゲオが出現。左のカゲオの攻撃が速いので、まずこちらから攻撃すること。




⬅この守衛室での最大の収穫はこのセキュリティーカード。これで次のエリアへと歩を進めることが出来る。




⬆守衛室の出口にブルボンが現れる。攻撃は速いので、モタモタしてダメージを受けないように。




⬆檻に閉じこめられたゾンビ達。檻が開く前にドラム缶は破壊し、檻が開いたら手間から順に撃っていこう。

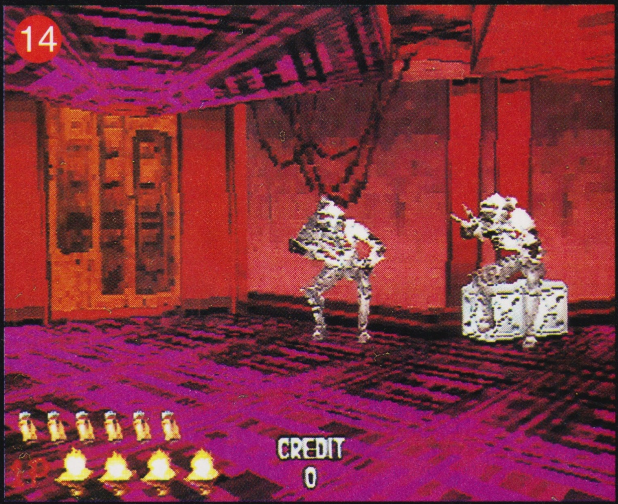



⬅２つ目の檻へ向かう途中にブルボンが現れる。攻撃するのが速いので注意したい相手だ。

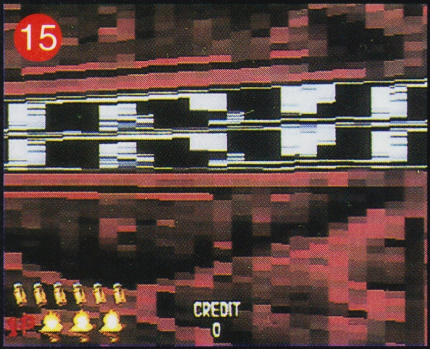



➡研究員を助けるため、右のスイッチを撃とう。檻が開いたら左から３体のゾンビを撃って行けば問題ない。

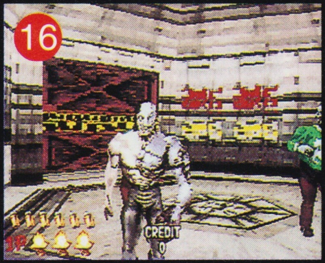
## ライフ回復アイテムを見のがすな




⬆ムーディーが襲いかかってくる。飛び道具に注意しつつ、後方の缶を撃ち、ライフ回復アイテムを確実にゲットしよう。距離が開いている分、多少は闘いやすいはずだ。



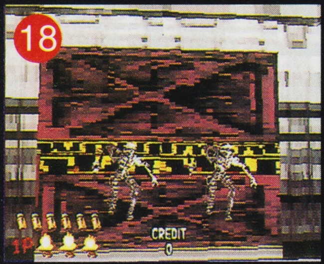

⬅このシャッターは撃たなくても自動的に開く。ステージ1、2と違って分岐は少ない。




⬆シャッターが開くとゾンビが３体迫る。手前のロバートは装甲板で覆われた箇所に銃を撃ってもムダだぞ。




⬆ゾンビをすべて片づけると右から突然ブルボンが襲いかかる。素早く撃たないとダメージを受ける場所だ。




⬆シャッターの前に出現するのはムーディーのコンビ。着地までの一瞬に出来るだけ多くのダメージを与えよう。

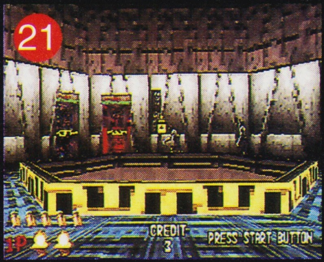



⬆シャッターの向こうの通路から数匹のタランが走ってくる。直線的だがかなり速く、撃ちもらすとダメージ確定。




⬅天井からもタランが落ちてくる。落下のスピードは速いので手前から順に確実に落とそう。






⬅エレベータのある部屋に入る。奥に見えるゾンビは無害だが、撃てば得点になる。一瞬しか画面に出ないので注意。

➡左の通路からエレベーターに移動するが、行く手にはギルモアが。また、その先の箱にはコインが隠されている。



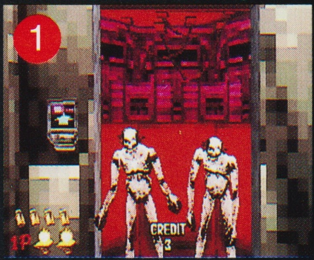



**右のスイッチを撃って矢印を変えた**
**3-Bへ(P.062)**

**右のスイッチを撃たず左のエレベーターに進んだ**
**3-Cへ(P.064)**

⬅エレベータは2つ存在するが、ここで何もしなければ左エレベータに乗り込む。右のパネルを撃てば右のエレベータールートへと移行するのだ。

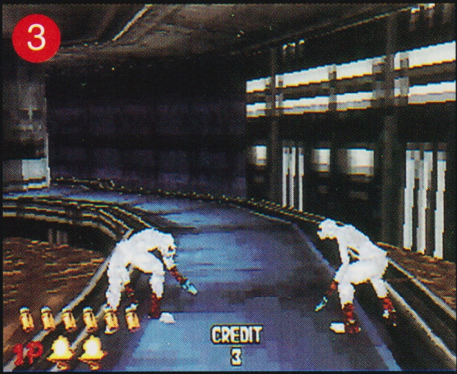
## STAGE 3-B → 3-D(P.066) 3-E(P.066) [水路]



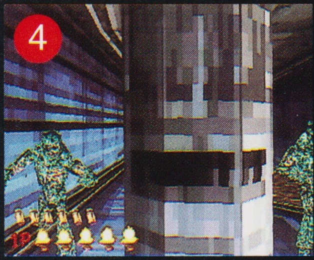

⬆右のエレベーターの扉が開くとカゲオが2体出現。頭を撃って高得点を稼ごう。



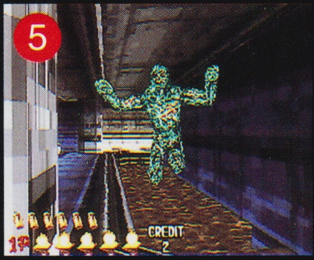

⬆エレベータで階下に移動し、扉が開いた直後にブルボンが襲いかかってくる。唐突で驚くが、落ちついて頭部を破壊しよう。




⬅ブルボンを倒すと今度は"忍者"パーラーが出現。強力なレーザーナイフを撃たせずに、速攻で倒したい相手だ。



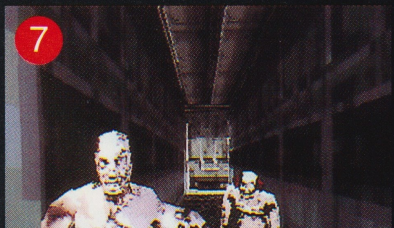

⬆柱の左からエビタンが突っ込んでくる。なかなか頑丈なので注意しよう。モタモタしていると右からもエビタンが迫ってくる。




⬆2体のエビタンを始末すると、水路から出現するエビタン。また、この通路の奥の箱にはコインが隠されているぞ。



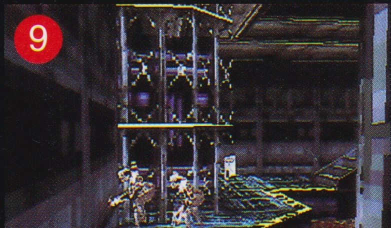

⬅研究員がブルボンに襲われている。ブルボンの後にエビタンが続いているので銃を引っ込めたりしないように。



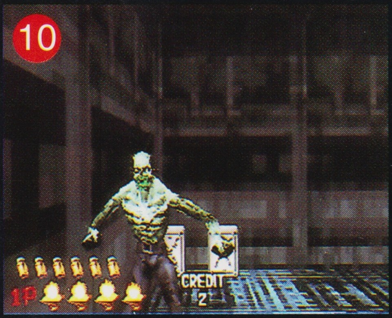

⬆通路を左に折れるとロバートとカゲオが立っている。ロバート→カゲオと順番に撃って行けばOK。

⬇通路からエビタンが出現、こちらに迫ってくる。直後にベントリーが曲がってくるので注意すること。



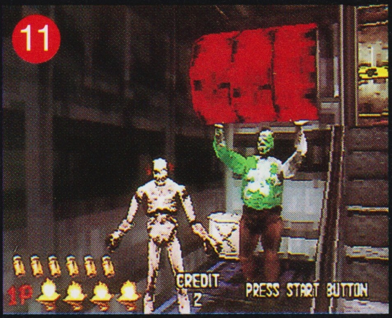



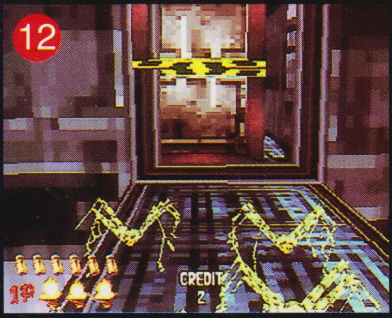

⬆水路からムーディーが出現。2体で出現するので手ごわい。とにかく飛び道具を使わせないようにしたい。



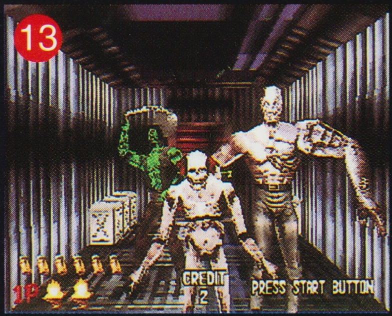

⬆このブルボンは簡単に倒せるので問題なし。後ろの箱は単なるダミーなので気にする必要は無いだろう。

⬇右を向くとカゲオとベントリーが待ちかまえている。このシーンで重要視するのは後ろの箱。黄金のカエルが入っているのだ。カゲオとドラム缶を破壊しつつ箱も撃とう。

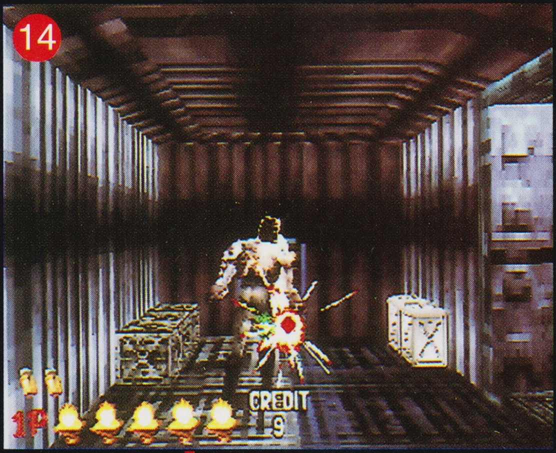



⬆階段を上るといきなり出現するタラン。非常に速い相手なので画面下にサイトを合わせ素早く左右に連射しよう。幸いにも一撃で倒す事が出来る。



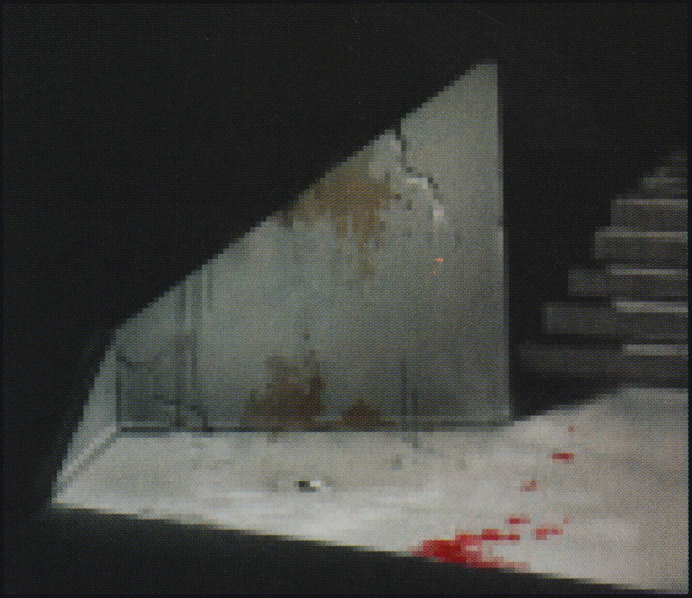

⬆シャッターを開くとゾンビの大群が。鉄球を振り回すハリスを先に片づけるのがベスト。彼を倒した後にカゲオ、ロバートへと攻撃を移行しよう。




⬆研究員を救出できるか否かでルートが変化する場所。ゾンビの向こうに研究員がいるので上半身を狙うのは極めて危険。ゾンビの下半身、足を集中的に狙って撃つのだ。

**研究員を助けた**
**3-Eへ（P.066）**

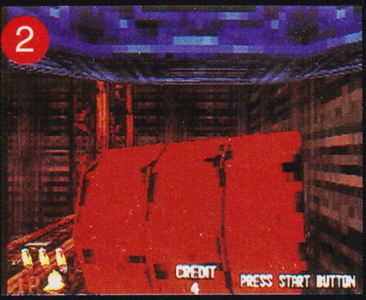
**研究員を助けられなかった**
**3-Dへ（P.066）**



# STAGE 3-C → 3-D (P.066) / 3-E (P.066) [工場]




⬅左エレベーターからはネイルが２体出現。彼らを倒せばエレベーターに乗り込む事が出来る。

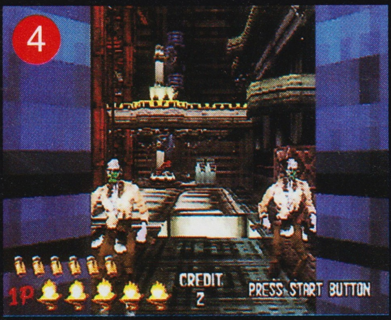



➡移動中にドラム缶を持ったベントリーが出現。これは見てから反応するのは難しいので、直前から銃を撃つことをオススメしたい。

## エレベーター移動中のシリルに注意



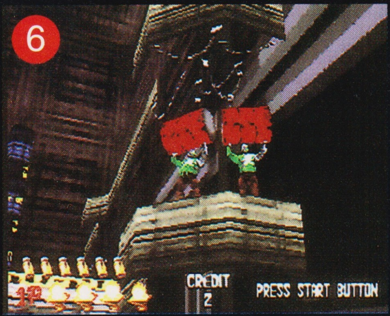

⬆ベントリーを倒すと、次にシリルが出現する。やはり見てからでは反応できず、ダメージを受けるので直前にサイトを画面中央に合わせ連射しよう。頭を吹き飛ばせる。




⬆エレベータが階下に到着すると待っているのはシリルが２体。斧を振るう前に速攻で倒したい。

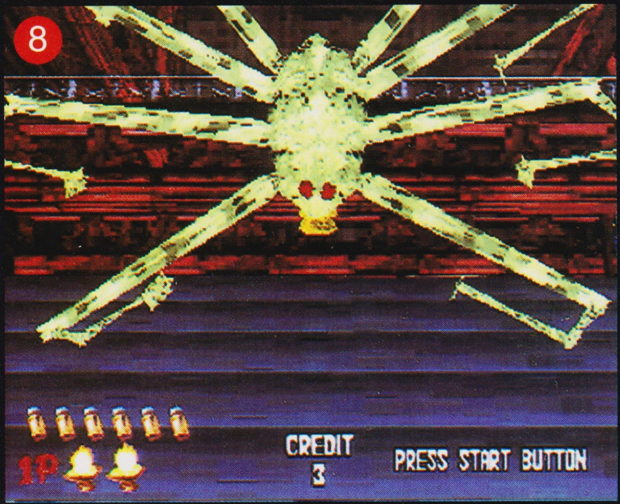
⬇上から降りてくる業務用エレベーターの中には研究員がいる。的が小さいのでゾンビがハッキリ見えてから撃とう。ライフ回復できる。




⬆ドラム缶を投げるベントリーが2体階上にいる。ドラム缶を最優先で撃つのが最も安全。中途半端に撃つとドラム缶を喰らってしまう。

## タランの出現はほんの一瞬



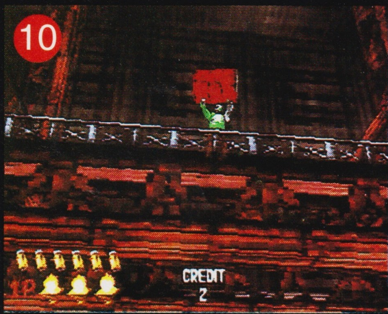

⬆階段を上る途中に一瞬だけ姿を見せるタラン。ダメージは受けないが、本当に一瞬しか見る事が出来ないので、出現する場所を覚えないと倒せない。あらかじめ銃を構えておこう。




⬅これもずいぶん遠くにいるシリル。斧を投げてくるので、これ防ぐのを大前提にして銃を撃て。

➡直後にタランがパラパラと落ちてくる。これはダメージを受けるのでキチンと撃って全滅させよう。






⬆ベントリーがドラム缶を投げてくる。ドラム缶を破壊してから頭部を狙うのがセオリー。少し距離が遠いが……。

⬇クレーンにつかまり落下するゾンビたち。着地すると攻撃してくるので、この間に倒すか致命的なダメージを与えておきたいところ。

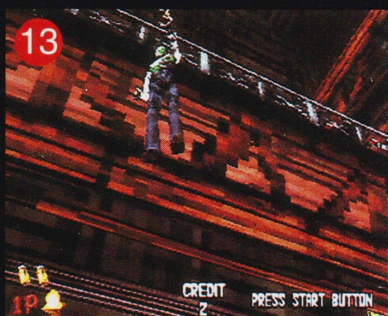






⬆着地するとゾンビは早速襲いかかってくる。数が多いのでパニックにならないように。手前のゾンビから倒していけ。

➡再びクレーンで落下してくるゾンビ。やはりこの間に攻撃して少しでも速く倒しておきたい。



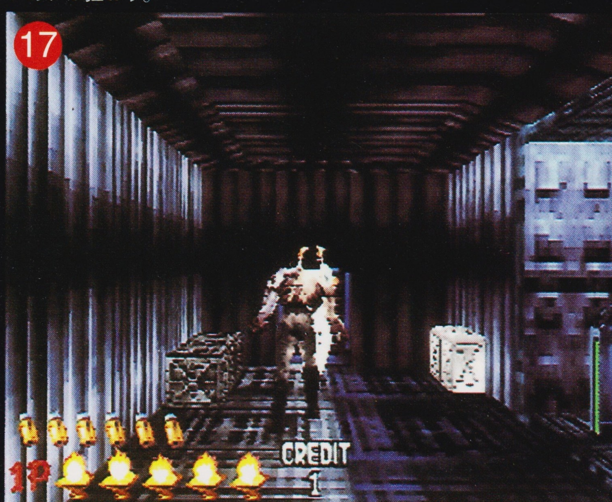




⬅右に見える箱のどれかに黄金のカエルが入っているので、ゾンビどもをうまくあしらいながら箱を撃とう。

## ゾンビの足を狙って連射！

⬇扉を開けると研究員が襲われている。ゾンビの足を狙って撃てば研究員を誤射することはない。右の箱にはコインが入っているぞ。余裕があれば狙おう。

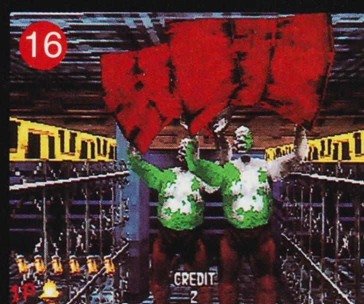






⬅エレベーターを使い再び研究所へと続く通路へと移動。曲がりくねった通路にはカゲオとブルボンがいる。カゲオ、ブルボンの順に倒そう。

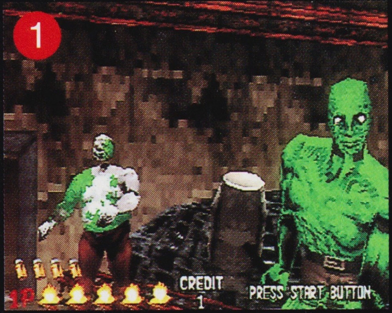
➡その先に待っているのはベントリー。まずドラム缶を撃ち、その後にベントリー本体を狙うこと。




**研究員を助けた**
**3-Eへ（P.066）**

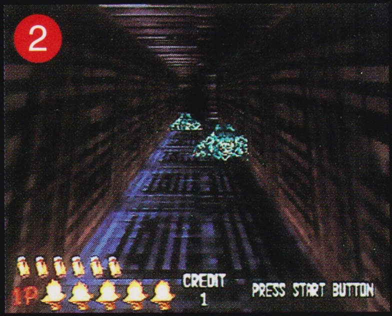
**研究員を助けられなかった**
**3-Dへ（P.066）**

## STAGE 3-D → 3-E (P.066) [ダクト室]




⬆ダクトに落ちた研究員を追ってダクト室まで降りるとギルモアを始めとするゾンビが。近い順に撃てば安全だ。

⬇ダクトを脱出すようとすると、通路から猛烈な勢いで滑り落ちてくるエビタンと遭遇。速く、頑丈なので右→左と確実に撃て。







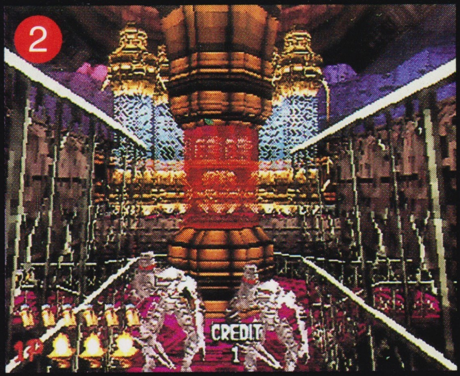
⬆ダクトから出るとゾンビが待っている。中央のハリスを真っ先にしとめ、その後両端のブルボンを倒すようにしたい。

## STAGE 3-E → 3-G (P.069) / 3-F (P.068) [研究室]



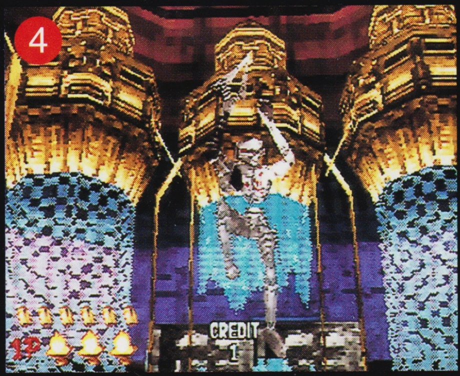

⬅研究員を助けるとセキュリティーカードをゲットできる。これで右の扉を開けて研究室へと移動できるのだ。

➡不気味な発色の研究室。ムーディーが2体、突然襲いかかってくる。飛び道具に注意しつつ、倒して先に進もう。

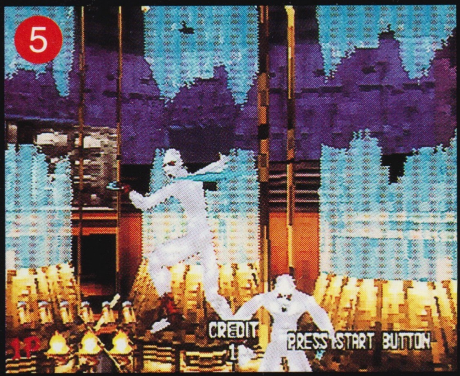



➡柱の影からゾンビが殴りかかってくる。油断せず、確実に倒していこう。



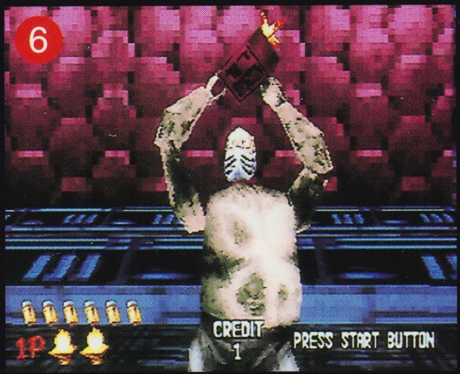




⬅中央の研究装置を破壊しつつ登場するムーディー。あらかじめ画面の中央にサイトを合わせておこう。

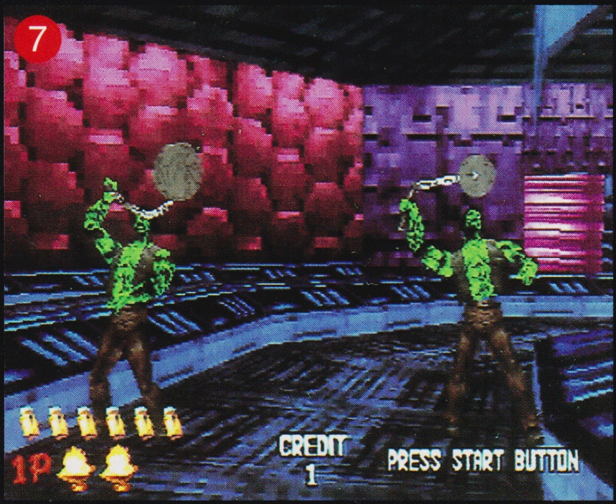



⬅右からもパーラーが2体出現し、忙しい。レーザーナイフは確実に落としてダメージを受けないようにしたい。

➡簡易エレベーターで階上に移動すると、バーナーがいる。スピードが遅いので頭部が狙いやすいぞ。



## 鉄球を振り回している間に倒せ！




⬆その先にはハリスが２体立っている。鉄球を振り回している間に連射して倒してしまおう。

➡ここからははエネミーファイルで紹介しきれなかった一部の雑魚モンスターを紹介していこう。まずはステージ１の牢部屋に登場するゾンビ。性質はサムと同様なので、弱い。





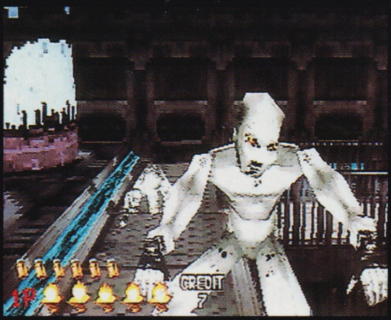


⬅同じく牢部屋に登場するゾンビ。非常にイイ顔をしている。彼はステージ3の檻の中にもいる。背後に見えるスキンヘッドのゾンビも名無しゾンビの一人だ。




⬆ムーディーが天井に張り付いてローガンを待っている。このショットが長いので連射すれば、致命的なダメージを与える事が出来るのだ。

⬇ステージ２で登場。一見、パーラーのようだが、動きはサルゾウに近く、非常に素早い。かなりの強敵である。

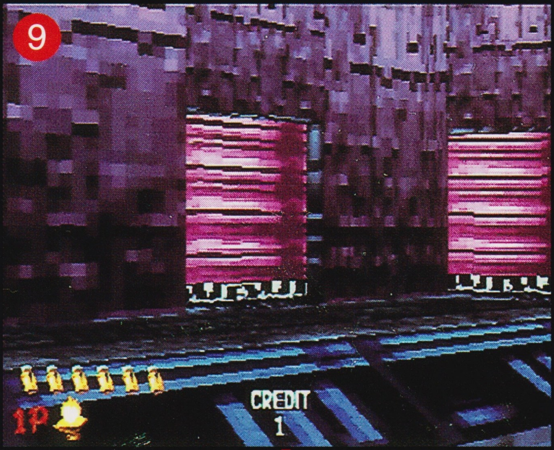






⬆ステージ３に登場する名無しのゾンビ。スキンヘッド、白目、たらこ唇が特徴。やはり弱い。

➡左のシャッターを撃つこと（弾丸３発）によって中央通路へのルートを確保できる。何もしない場合は右のシャッターの右通路へのルートへ移行するぞ。







⬆ステージ１の地下道で研究員を助けられなかった場合にのみ登場するモンスター。ここでしか見られない貴重なヤツだ。見かけはエビタンっぽいが、性質はサムと同様。どこを撃っても１発で倒れるという弱さだ。

**左の扉を撃って開けた**
**3-Fへ（P.068）**

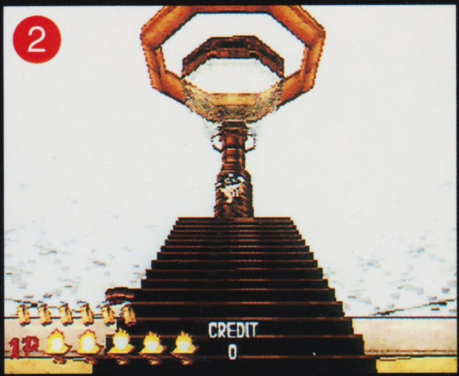
**左の扉を撃たず、右の扉へ進んだ**
**3-Gへ（P.069）**

# STAGE 3-F ⟶ BOSS（P.070）［中央通路］



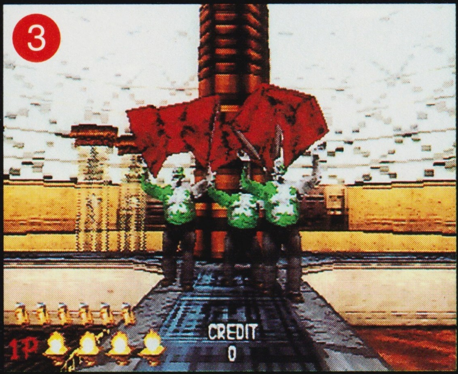

⬅シャッターを開けるとロバートとバーナーがいる。ロバートを先に倒したら、バーナーは頭部を狙って潰そう。

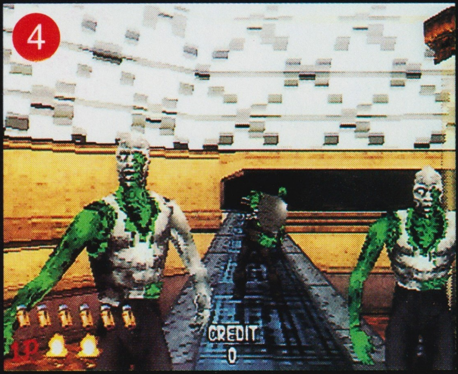
➡階段の上にはシリルがいる。事前に画面中央にサイトを合わせ連射していれば出現と同時に倒せるぞ。



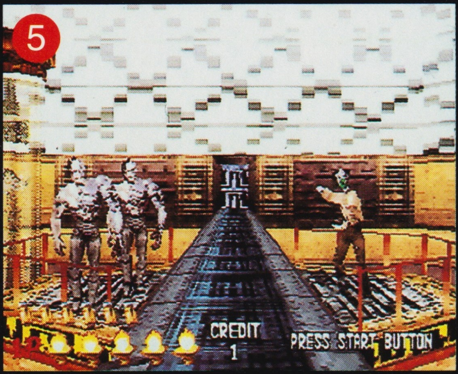



➡ドラム缶を持ったベントリーが3体いる。ドラム缶を破壊したら突進してくるベントリーの頭部を撃とう。



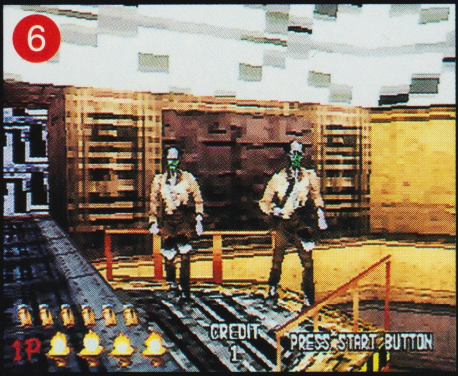




⬅左を向くとハリスと無名ゾンビがいる。右のゾンビ→ハリス→左のゾンビと攻撃すればダメージを受ける可能性は少ない。

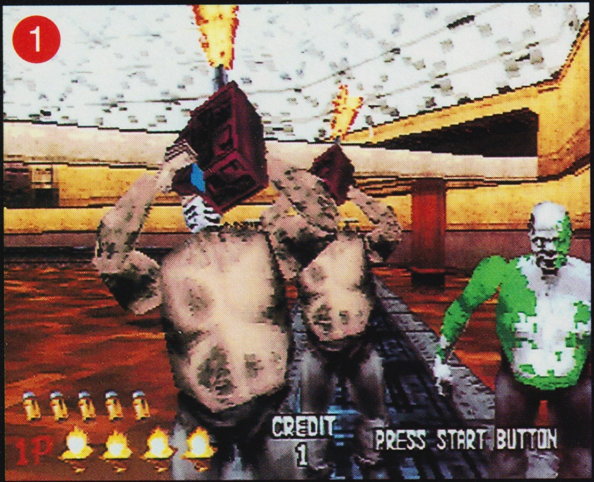



⬅エレベーターで上がってくるゾンビ。飛び道具を使う右のシリルを倒せば、左のロバートをゆっくり料理できるだろう。

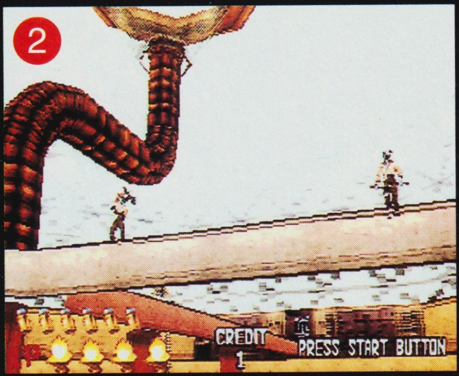
➡再びエレベーターで浮上するゾンビと遭遇。シリル2体なので斧に注意しつつ頭を吹き飛ばそう。ボスはもう目前だ。



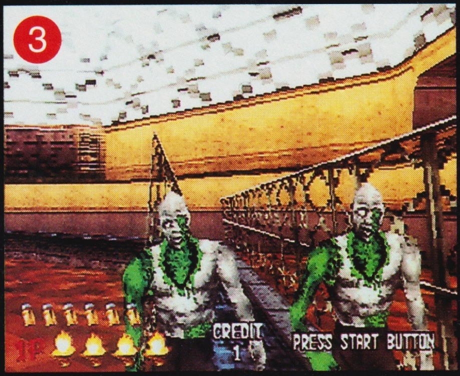
# STAGE 3-G → BOSS(P.070) [右通路]



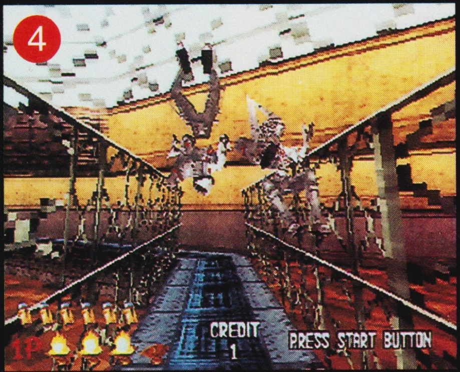

⬆右通路のシャッターを開けるとバーナーとベントリーが待っている。バーナーの攻撃は遅いので十分に頭を撃つ余裕があるぞ。



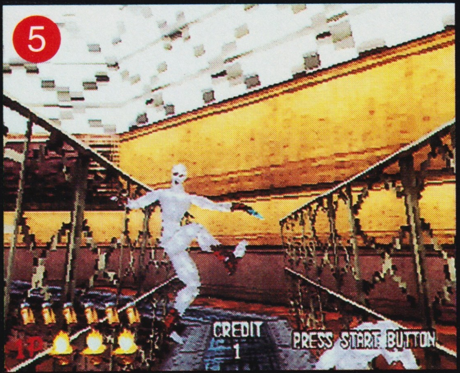

⬅中央通路からシリルが斧を投げてくる。斧を最優先で破壊し、ダメージを極力受けないようにしたい。



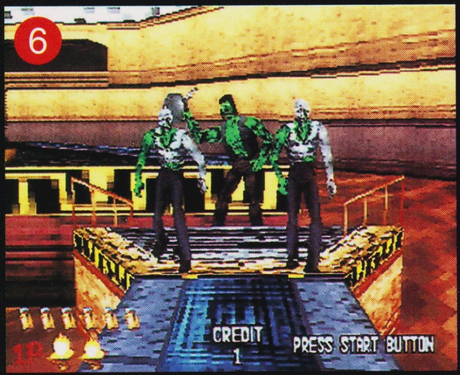

➡無名ゾンビがこちらに迫る。Ｙ軸が同じなので頭を狙いやすい。強くないので楽勝な相手だ。




➡ムーディーが出現。距離が近く、かなりつらい戦闘になる。接近させないように連射しよう。



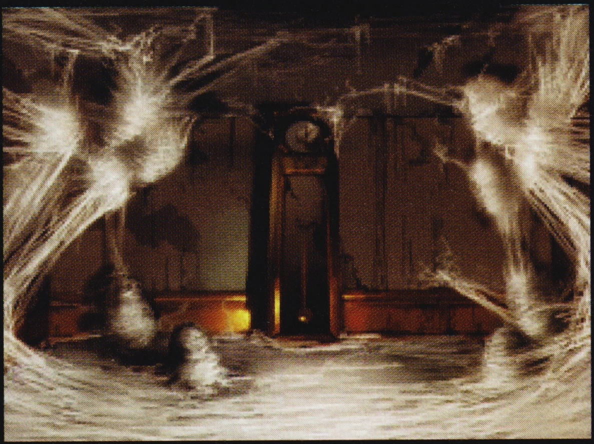

⬅ムーディーの直後にパーラーも現れる。レーザーナイフを撃たせないように交互に弾を撃ち込んでいけ。




⬅エレベーターで上ってくるゾンビ達。奥のハリスが鉄球を投げる前に倒してしまえばＯＫ。




⬅ボス前最後の相手。距離が近く頭を狙いやすい。なるべく頭を撃って高得点を稼げ。





STAGE 3-BOSS/TYPE:6803

# HERMIT

**[基本データ]**

●体力：160
●弾命中時のダメージ
　1Pプレイ時：10
　2Pプレイ時：10
●弱点：頭の部分

# 狙いは頭部ただ一箇所。
# 速射で絶対に接近させるな。

急所は頭部のみだが、円形状の空間で戦闘が行われるため動きが直線的で狙いをつけやすい。ただし、巨体の割に素早いので近距離で撃ちもらすと確実にダメージを受ける。攻撃２で時折繰り出す粘液は打ち落とせるが、スピードがあるうえ、画面のどこに飛んでくるか分からない。腹部を見せた時に集中的に弾を撃ち込んで未然に防ぐのがベストだ。



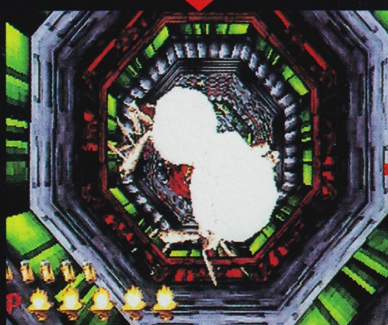
**画面の中央に照準を合わせろ**
ＨＥＲＭＩＴの頭部はだいだい画面中央に位置する。周辺にサイトを置くのだ。



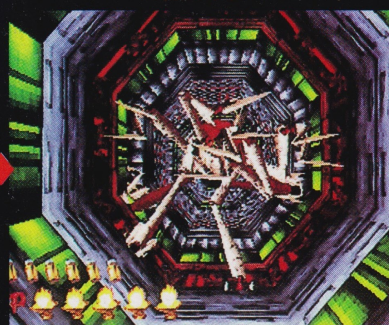
**開始直後に注意しろ**
やはり戦闘開始直後は間合いが近く危険。早い段階で一発撃ち込んでおこう。



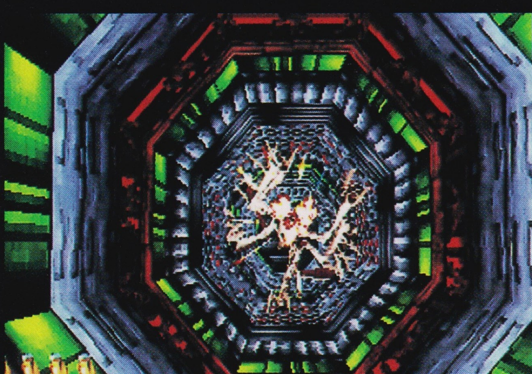
**頭部を隠すと弾丸は届かない**
時折頭を足で覆ってガードする。この後、粘性の液体を飛ばすか、接近してくる。



**粘着液は確実に落とすこと**
飛び道具はやはり厄介。早めの段階でつぶしてしまいたいところだ。



**頭をガードして接近して来たら…**
この間にリロードし、ガード解除の直前から弾を撃ち頭部出現と同時にダメージ。



**CHECK POINT**
近づけなければ楽勝な相手。サイトを画面中央に固定し、速射しよう。距離が遠くなればなるほど的がブレないので狙いがつけやすい。集中砲火で画面奥に固めてしまえ。

### [攻撃パターンデータ]

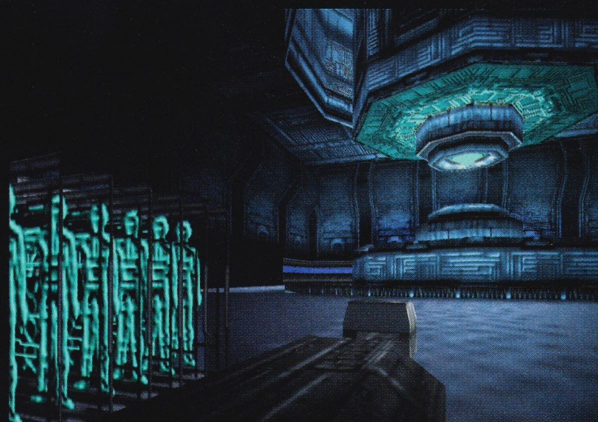
**●攻撃１**
微妙に身体を揺らしつつ接近。鋭い爪で攻撃する。ＨＰが150以下になると攻撃２へ移行。

**●攻撃２**
頭部を足でガードし少し前進した後、腹部をから粘着液を飛ばす。ＨＰが45以下になると攻撃３に移行する。

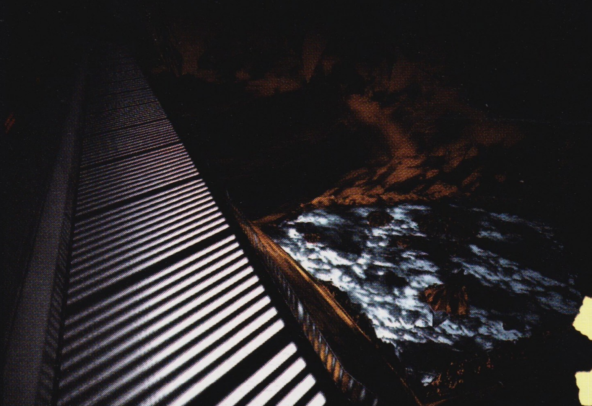
**●攻撃３**
頭部をガードしつつ突進し、鋭い爪で攻撃。攻撃体勢に入ったときにこちらから攻撃可能になる。







Ｄｒ．キュリアンが心血を注いで
創り上げた「人の上に立つ者」。
しかし、「彼」は何人の命令も聞かぬ
モンスターとして誕生していた。
この惨劇に幕を引く闘いが今始まる……

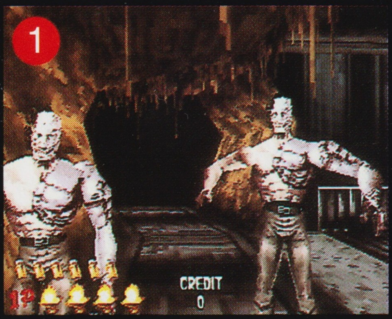


# The Final Chapter 終焉 The house of the dead


最終BOSS戦
最終通路
●研究員を全員救出していれば
隠しステージが登場
BOSS戦・2
制御室
BOSS戦・1
START

# STAGE 4

# STAGE 4-A → 4-B(P.075) 4-C(P.075) [制御室～ボス戦]




⬆最終面スタート後、最初に現れるのがロバート2体。左上半身が無敵なので、頭を狙うなら気持ち右側を撃つようにしてしとめよう。

⬇サムとハリスが1体ずつ。当然、ハリスから先に撃つ。鉄球を持つ右腕を落とすか、頭を撃って素早く倒す。サムは近づいたら撃つ。







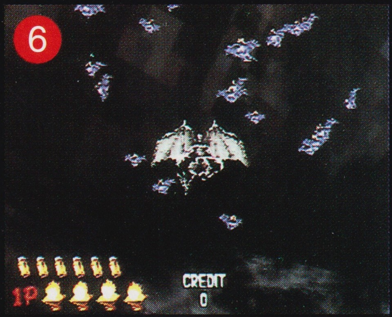
⬆巨大な岩山の内部を穿って建設されたDr.キュリアンの最終研究施設。何を動力源にこれだけの施設を動かしているのだろうか？




⬆最初の雑魚モンスター4体を倒すと自動的に制御室に進み、全システムの解除を行う。これであとはイッキに突き進むのみ。

⬇しかし、チャリオットが再び立ちはだかる。強さは1面と変わらないので、弱点の胸の傷を正確に撃ってノーダメージで倒せ。




⬆続いてハングドマンまで登場。2面の時ほど激しく動き回らないので倒しやすい。スコアを稼ぐなら、ここでも頭を撃とう。




**STAGE1～3で登場した研究員を全て助けている**
**4-Bへ(P.075)**

**STAGE1～3で救助できなかった研究員がいる**
**4-Cへ(P.075)**

⬅2体のボスを倒したら再び研究室内部へ。ここに来るまでに画面に出てきた研究員を残さず救助していれば、扉の奥に隠し部屋が登場する。研究員の救助に一人でも失敗していれば、最終通路へ。

## 隠し部屋の出現条件　登場した研究員を全て助ける！

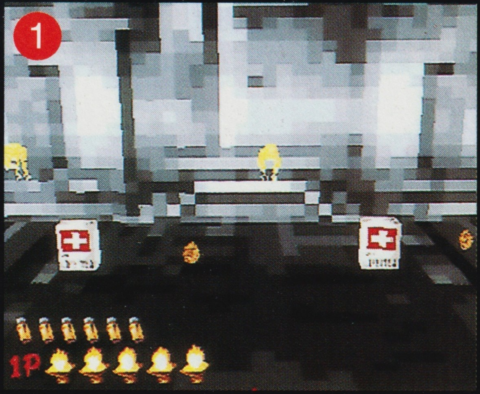
**最終面の隠し部屋に入るには、1～3面で画面に現れた研究員を全員救助していなければならない。モンスターに殺されてしまったり、誤って撃ってしまった研究員が一人でもいると隠し部屋には入ることができないので、隠し部屋に入るためには進行ルートがかなり限られる。が、その分、見返りも大きい。**

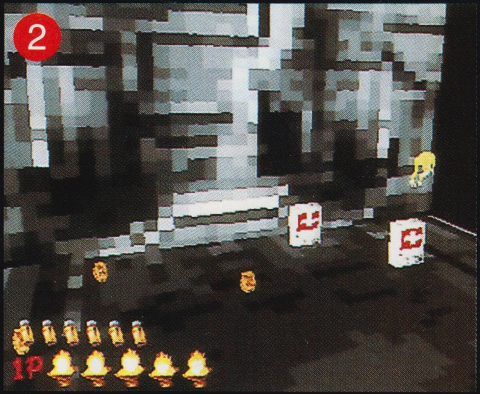



⬅ステージ2の最後にボスに落とされる研究員2人。この二人は助けられないので例外です。南無。

## STAGE 4-B ⟶ 4-C (P.075) [隠し部屋]

➡隠し部屋は二つの部屋に分かれている。時間が短く、6個すべてのアイテムを取るのは難しいので、状況に合わせて必要なものを撃つようにしよう。





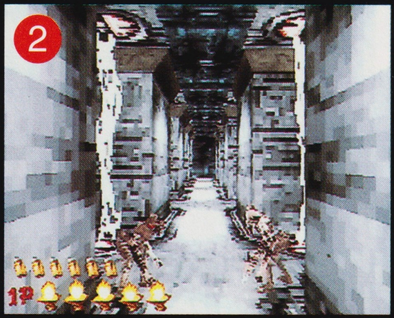
⬅ライフが4個以下なら、救急箱を、スコアアタックを狙うなら黄金のカエルを狙う。黄金のカエルを3匹すべて撃てば、ここだけで何と6千点も稼げる。

| アイテム | 最初の部屋 | 次の部屋 | 合 計 |
| --- | --- | --- | --- |
| 黄金のカエル | 2匹 | 1匹 | 3匹 |
| コイン | 2個 | 3個 | 5個 |
| 救急箱 | 2個 | 2個 | 4個 |

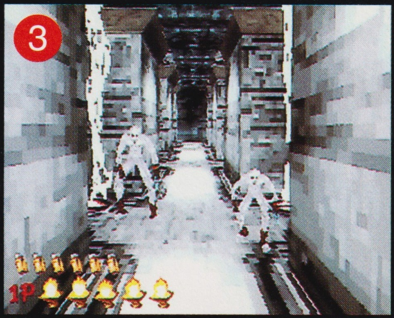
## STAGE 4-C ⟶ BOSS (P.076) [最終通路]



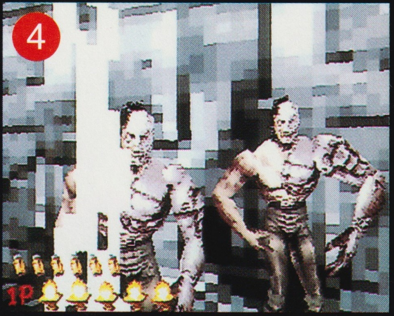
⬅最後の決戦へと続く最終通路。左右からベントリーが1体ずつ登場して、突進してくる。右➡左と、頭を撃って倒す。



➡つづいてムーディーがペアで登場。ムリに頭部を狙わずに連射。武器を伸ばしてくると厄介なので2体均等に撃ち倒す。

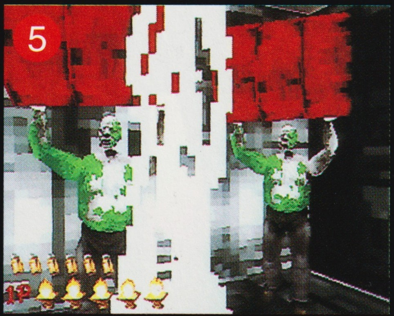


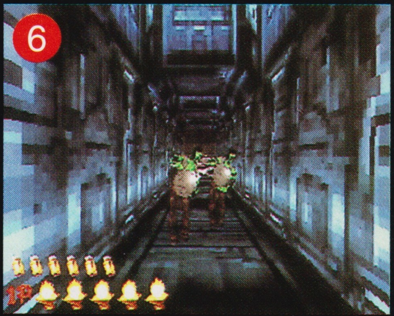
⬆次はパーラーのペア。ムーディーと同様に連射で倒す。レーザーナイフを飛ばしてきたら正確に打ち落とすこと。



⬆至近距離にロバート2体。左のロバートから頭を2発ずつ撃って倒す。わかっていれば何の問題もない。

⬇反対側に今度はドラム缶を掲げたベントリーが2体。まずドラム缶を撃って両方とも破壊し、その後、頭を吹っ飛ばす。





⬆角を曲がると鉄球を回したハリスが2体。頭を撃って素早く倒すか、鉄球を持つ左腕を撃ち落とす。鉄球を飛ばしてきたら、すぐにハリス本体を撃って、鉄球を止める。ここを抜ければ、いよいよラスボス戦だ！



STAGE 4-BOSS/TYPE:0

# MAGICIAN

**[基本データ]**

●体力：800

●弾命中時のダメージ

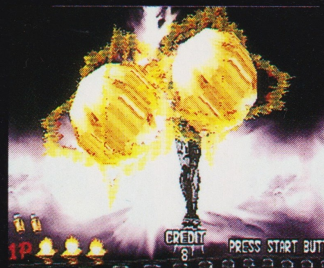
1Pプレイ時：10

2Pプレイ時：8

●弱点：装甲の無い所

# 攻守においてほぼパーフェクト。ゲームクリア最大の障壁となる存在。

完全無欠という言葉が良く似合う、最強のエネミー。弱点は装甲が欠如している左上腕部、右下腕部、左太もも、左足すねの四カ所。弱点となる箇所が多いように感じるが、さにあらず。高速移動と耐久力のある飛び道具を操るため、慣れていないと半分のダメージを与える事すらままならない。まず行動パターンを完全に覚えることが絶対に必要だ。




**火炎弾は弾丸1発で落とせる**
火炎弾を落とさないとダメージ確定。本体を攻撃しつつ、早め早めに落とすこと。

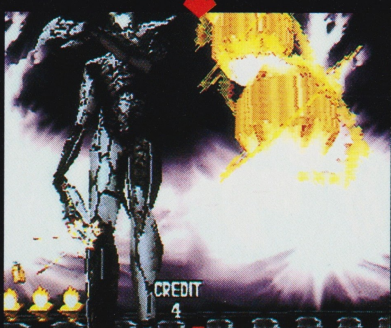
**CHECK POINT**
MAGICIANの攻撃はどれも厄介。弱点で狙いやすい「足」に狙いを定め、防御中心で火炎弾をねばり強く落として地道にダメージを与えて行こう。



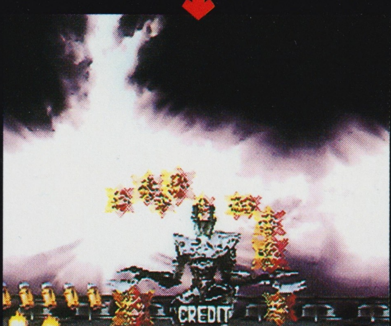




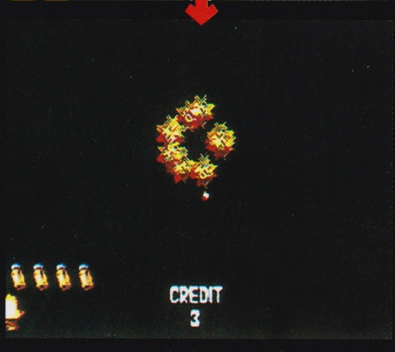
**複数の火炎弾に注意！**
両腕から繰り出す火炎弾は放っておくと四つに分裂する。とにかく最優先に落とすべし！




**高速移動は右足のスネを狙え**
高速分身からの接近攻撃は弱点に一発撃ち込めば止まる。狙う箇所は右足スネがオススメ。




**攻撃５の直前はチャンス**
火炎打ち上げの直前は隙だらけになる。出来るだけ多くの弾丸を撃ち込んで早く決着を。




**上空火炎弾は速射命！**
上空から飛来する火炎弾は、的確なサイト合わせと気合いの速射しか、防ぐ手だて無し。

**[攻撃パターンデータ]**

●攻撃１
火炎弾を２～４発放つ攻撃を繰り返す。ＨＰが400以下になると攻撃２へ移行。

●攻撃２
高速で左右に移動し、急接近から火炎弾で攻撃する。接近時、弱点に弾丸を１発（２Ｐ同時プレイ時は２発）撃ち込むと攻撃を防げる。ＨＰが360以下になると攻撃３に移行する。

●攻撃３
攻撃１と同様。ＨＰ300以下になると攻撃４に移行。

●攻撃４
攻撃２と同様。ＨＰ240以下になると攻撃４に移行。

●攻撃５
火炎弾を多数出現させ、上空に放り投げる。上昇した火炎弾はそのまま一気に下降しダメージを与える。




**モンスター一覧**

**キュリアン邸にはゾンビと形容される様々なモンスターが徘徊している。醜くもまた美しい個性豊かなその怪物達の詳細なデータをここで一挙に公開！**

[敵／ゾンビたち]

人の上に立つべくして創造された生物。
人型タイプが主流だが、動物の姿を模したタイプも存在する。
研究過程の上で創られた未熟な生命体であるため、
人間的な感情はなく、無秩序。あるのは原始的な本能のみ。
テリトリーを侵した者には、
無差別に攻撃する動物的な特徴を強く持っている。

また、ゾンビという呼称はその姿形から便宜上呼ばれているだけで、
本来のゾンビという意味合いからは多少ずれていると思われる。





## サム

TYPE:A-1 HP:100 STAGE:1.2.3.4

最もオーソドックスなゾンビで、ありとあらゆる場所に生息している。人間の血肉を欲して屋敷を徘徊するが、動作は緩慢。噛みつきが主な攻撃。



画面の端からいきなり出現するのが彼らの常套手段。



噛みつきによる攻撃がサムのメイン攻撃。頭を破壊しろ。



## ネイル

TYPE:A-2 HP:120 STAGE:1.2.3

サムよりは身なりが良くなった（？）ゾンビ。若干の改良が加えられており、より攻撃的だ。主な攻撃は殴りだが、両腕が破壊されると噛みついてくる。





腐食した顔面とザンバラ状の頭髪がいかにもゾンビっぽい。




殴りによる攻撃が主力。動作はやや遅めか。





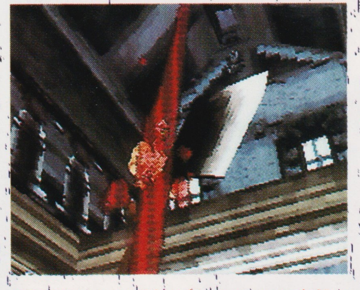
斧による攻撃が彼のアイデンティ。なかなかに強力だ。



# シリル

TYPE;A-3 HP;160
STAGE;1.2.3

斧を両手に携えたゾンビ。両方の斧を振るって人間をズタズタに切り裂く。遠距離に出現すると斧を投げてくる油断のならない相手だ。



遠距離からの斧投げはシリルの攻撃で最も厄介なモノ。



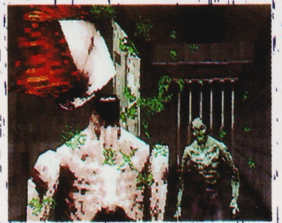
# カゲオ

TYPE;B-1 HP;90 STAGE;1.3

一際貧相な身体と落ちくぼんだ眼孔が印象的なゾンビ。ジメジメした場所を好む。耐久力は低めだ。日本人がモデルとなっている。



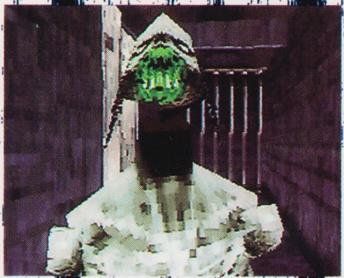

下水道に大量に住み着いている。ミイラ化したボディが特徴。



動作は非常に遅いので、頭部を狙って一撃でしとめよう。







苔のせいで全身が緑色。
動作は意外にも速い。

下水道など、水辺を中心に多く住み着いているようだ。





# ブルボン

TYPE;B-2 HP;150
STAGE;1.3

全身を苔が覆い、緑色に見えるゾンビ。物陰から唐突に出現する事が多い。意外に頑丈なので、反応が遅れると思わぬダメージを受ける事も……。



主に水中に潜み、突然人間に襲いかかる。

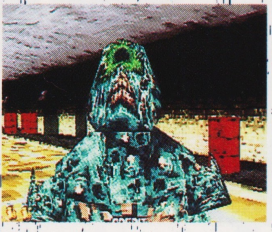




# エビタンa

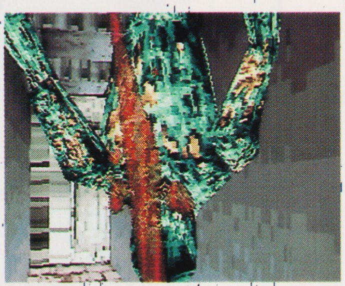
TYPE;B-3 HP;140 STAGE;1.2.3

腐敗が進行したドロドロの身体で迫る醜悪なゾンビ。水中にも生息可能で、側を通りかかった哀れな犠牲者を襲う。動作が俊敏なので出現場所を記憶しておこう。



頭部を撃つとこんな姿に……。ちょっと怖すぎる。

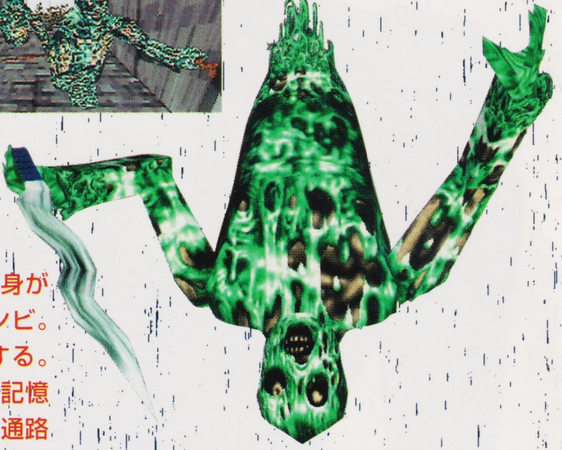




天井からいきなり出現し、プレイヤーに痛撃を与える強敵。



ダクトをすべり落ちるエビタンb。非常に速いので注意。



# エビタンb

TYPE;B-4 HP;120
STAGE;1.2.3

エビタンａの腐敗が進行して下半身が欠如し、上半身だけになったゾンビ。天井にぶら下がり、獲物を強襲する。倒すには出現場所を完全に覚える記憶力と射撃技術が必要になる。狭い通路にも出現する。



# サムソン

TYPE;C-1 HP;250 STAGE;1.2

チェンソーを操るゾンビ。獲物を切り刻もうとチェンソーを構えて突進してくる。耐久力があり、チェンソーで弾をはじき返すという特技を持つ。右腕か頭部を狙え。





チェンソーは弾丸を弾くので、それ以外の箇所を狙え。



狭い通路で出会い頭に攻撃してくる。嫌な相手だ。



# ベントリー

TYPE;C-2　HP;200　STAGE;2.3.4
でっぷりふとった体型にも関わらず、果敢に突進攻撃をしてくる。見た目とは裏腹に素早く、耐久力もある。出現したら速射で突進を止めよう。





突進してダメージを与える。落とし穴に落とされる事も。



ドラム缶を投げるタイプもいる。最初にドラム缶を破壊しろ。



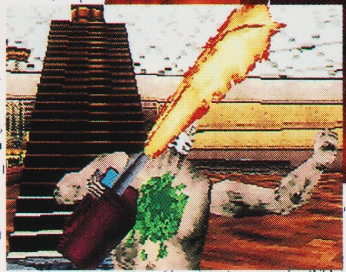
# バーナー

TYPE;C-3　HP;220　STAGE;3
サムソンの改良型。携えた火炎放射器で攻撃を繰り返す。耐久力はあるが、攻撃スピードはスロー。出現位置を覚え、速攻で倒せ。






火炎放射器を振り降ろしてプレイヤーキャラに襲いかかる。



的が大きいので弾を当てやすい。できれば頭を狙おう。

# サイモン

TYPE;D-1　HP:180　STAGE;1.2

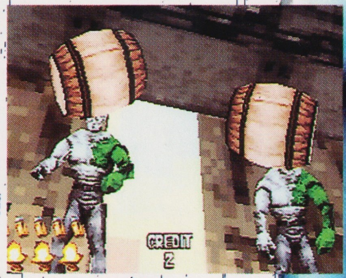
筋骨隆々のゾンビ。左腕の筋組織がむき出しになっているが、怪力は健在。逞しい剛腕でプレイヤーに襲いかかる。館の家具類を破壊した張本人と思われる。






マッチョなボディで人間を襲う。こんなポーズで己をアピール。






上の階層から樽を投げてくるタイプも存在。まず樽を狙おう。



# ギルモア

TYPE;D-2　HP:220　STAGE;2.3

巨大なハンマーを抱えるゾンビ。ハンマーによる攻撃が主だが、攻撃自体は遅いので他のゾンビと同時に出現した場合、後回しにしてもよい。状況によるが……。





ハンマーがでかく、圧倒される。攻撃は当然ハンマー殴り。




ハンマーのせいか、スピードはスローモー。頭を狙いたい。

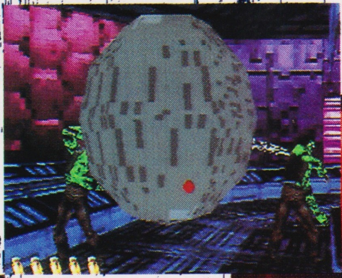


# ハリス

TYPE;D-3　HP;180　STAGE;3.4

強力な鉄球を振り回す怪力ゾンビ。鉄球そのものを止めるのは難しいが、右腕を破壊すれば鉄球を使用不能にできる。その場合は突進して攻撃してくる。





この鉄球攻撃が脅威。一度繰り出されると避けるのがキツい。



鉄球を振り回す前に右腕を破壊するのが一番ラク。






サイモンをバージョンアップしたタイプだけあって超マッチョ。



タフな相手なので、頭部を狙って速攻で倒そう。左上半身は狙ってもムダ。



# ロバート

TYPE;D-4　HP;180
STAGE;3.4

サイモンを改良した究極形態。胸部などを装甲板で覆い、弾丸を弾き返す。耐久力も高いので速射か頭部を破壊して倒そう。





カギ爪でプレイヤーに襲いかかる。俊敏な攻撃で難儀する相手。






同じルービンや相棒ドレイクと出現すること多し。

# ルービン

TYPE;E-1　HP;130　STAGE;2

鋭い鉄の爪を両の手に携えたゾンビ。ジャンプや前転など、俊敏な動きで獲物を幻惑し、鉄の爪で切り刻む。ドレイクとコンビを組んで出現する事もある。

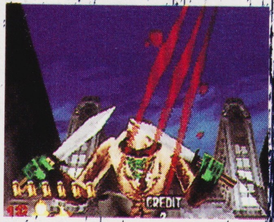


# ドレイク

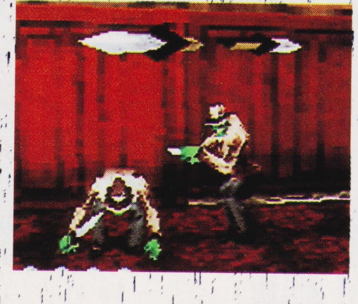
TYPE;E-2　HP;90　STAGE;2

巧みなナイフさばきでプレイヤーに迫る俊敏なゾンビ。素早い動きから時折投げ出すナイフは驚異。ルービンとのコンビも絶妙である。

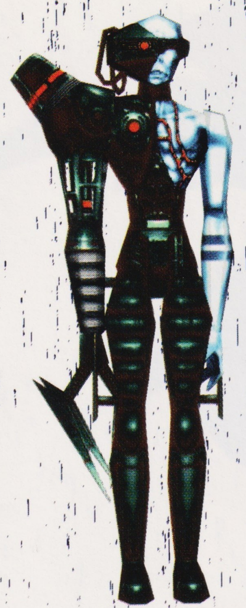


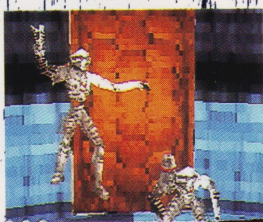



行動パターンはルービンとよく似ている。俊敏な動きも同じ。

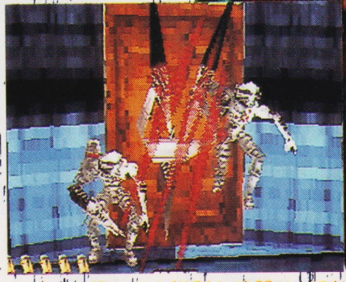


時折投げるナイフが非常に厄介。素早い動きに惑わされること。

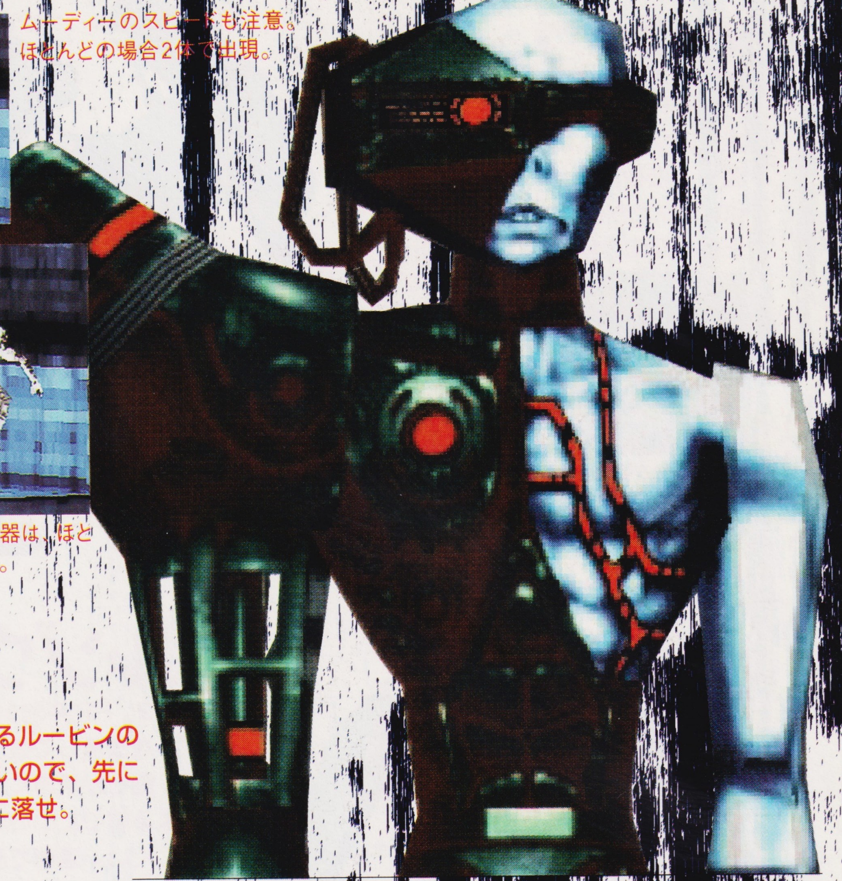




ムーディーのスピードも注意。
ほとんどの場合2体で出現。



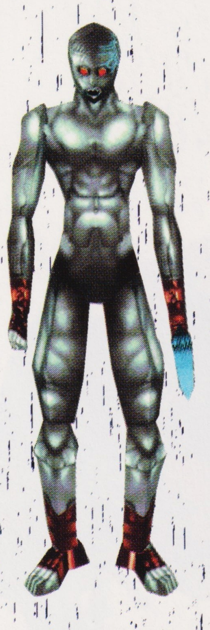
右手から繰り出す鋭利な武器は、ほとんど飛び道具。注意しよう。



# ムーディー

TYPE;E-3 HP;90 STAGE;3,4

右手に装備した伸縮自在の武器で攻撃するルービンの上位ゾンビ。二身一体で攻撃する事が多いので、先に一体を片付けよう。伸縮する武器は確実に落せ。



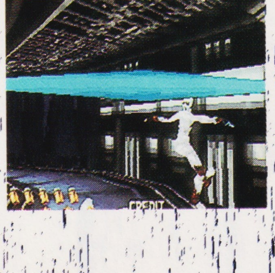
# パーラー

TYPE;E-4 HP;80 STAGE;3,4

手にレーザーナイフを装備したゾンビ。ドレイクの完成型ともいえる。忍者ばりの機敏性とレーザーナイフによる遠距離からの攻撃は非常に厄介。速攻で倒したい。



忍者をほうふつとさせる素早い動きが脅威の難敵である。



旋風脚から放つレーザーナイフが最大の武器だ。



# ケンフィス

TYPE:F-1　HP:平均80　STAGE:1

犬型のゾンビ。四足のフットワークは鋭く、俊敏なため、的が絞りにくい。幸い耐久力が低いので出現場所を覚え、出現と同時に速射すれば楽に倒せる。





他のゾンビと同じく頭部が弱点だが、動きが速く狙いにくい。

青いタイプと赤いタイプの2種が存在する。赤いタイプのほうが倒しづらい。




# サルゾウ



TYPE:F-2　HP:平均120　STAGE:1

日本ザルを改良して造られたゾンビ。動きが素早く、三角飛びによる壁づたいの攻撃は見切りにくい。速射で画面奥に釘付けにし、近づけさせないようにしたい。

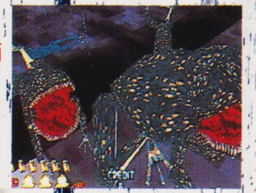



元日本猿だけあって動きは俊敏そのもの。強敵。




単体で出現することもあるが、ほぼ2体で行動する。






世にも珍しい両生類ゾンビ。ピョンピョン跳ねて攻撃する。



至近距離だとすべて撃ち落とすのは難しい。出現場所を覚えろ。

# ブエール

TYPE:F-3　HP:3　STAGE:1

巨大なカエルを改良して造られたゾンビ。水辺にしか生息できないので出現場所は限られるが、動作は機敏。出現場所は覚えておこう。





屋敷内部に生息しているデビロンはハングドマンの手下である。



数に惑わされず一匹一匹確実に撃ち落としていこう。

# デビロン

TYPE;F-4　HP;5　STAGE;1.2.4
コウモリを改良して造られたゾンビ。物音がすると攻撃的になり突進してくる。スピードは遅いが、２～３匹で出現するので一匹一匹確実に撃とう。ハングドマンの下僕でもある。





死体に群がるモゥラー。的が小さいので良く狙う事。

# モゥラー

TYPE;G-1　HP;5
STAGE;1.2
ヘビ型のゾンビ。体温に反応し、勢い良く飛びかかってくる。動作も機敏、しかも小さくて照準を合わせにくい。接近する前に速射で倒せ。

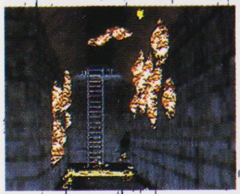


一撃でしとめる事が可能だが動きが素早いので注意したい。

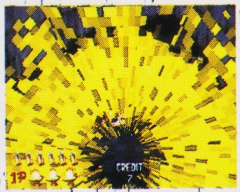
# ナーメ

TYPE;G-2　HP;5　STAGE;1
ナメクジを改良して造られたゾンビ。館の地下水路に生息する。数ばかりの脆弱なゾンビだが、時折吐き出す体液には注意。

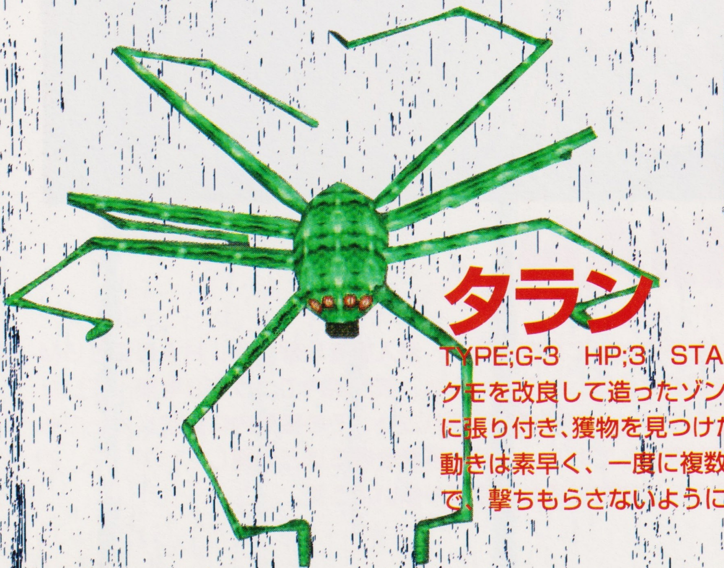




屋敷の下水道に住んでいる。数は多いが一撃で倒せる。



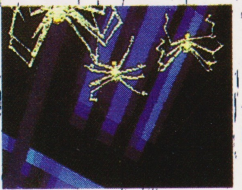
黄色い体液を飛ばして攻撃してくる。唯一注意すべき攻撃。





巣を作ったりはしないが、天井に張り付いている。

唐突に出現するので出現場所は把握しておこう。



# タラン

TYPE;G-3　HP;3　STAGE;3
クモを改良して造ったゾンビ。天井などに張り付き、獲物を見つけたら落下する。動きは素早く、一度に複数匹出現するので、撃ちもらさないように。

# CHARIOT

STAGE・1-BOSS/TYPE：27/HP：480

全身を金属の鎧で覆った敵。性質は非常に凶暴で、侵入者を排除するため、常に屋敷を徘徊している番犬のような存在である。右腕には巨大なアックスを携え、そのアックスの餌食になった侵入者は数知れない。また、唯一の弱点である胸の傷は、以前に潜入したエージェントが壮絶な戦いの末につけたものと思われる。普段は全身に鎧をまとっているが、鎧を着脱する事によって通常より素早く動く事ができるようだ。身体についた無数の触手は、犠牲者の養分を吸収するためについていると思われる。

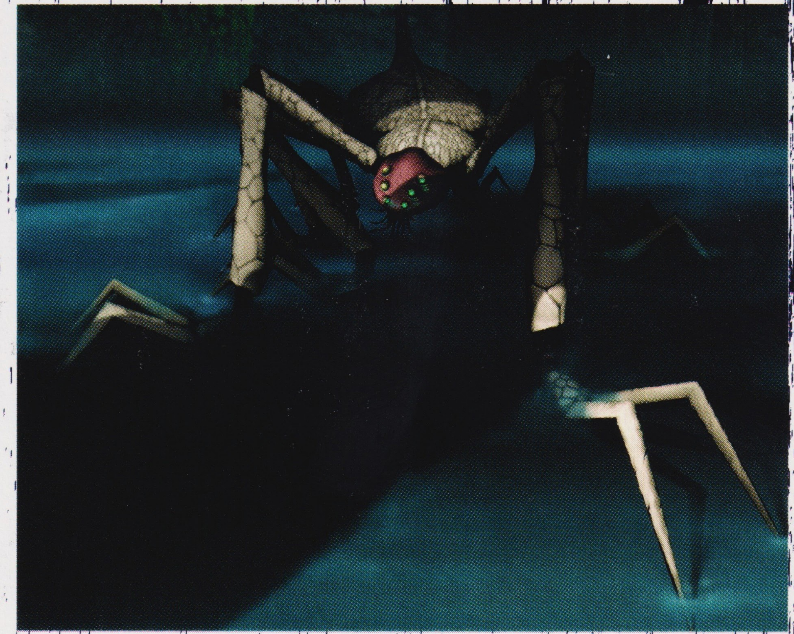




# HANGEDMAN

STAGE　2-BOSS/TYPE：041/HP：480

空中を舞うコウモリ型の敵。コウモリを下僕として自在に操り、侵入者を攻撃する。ＨＡＮＧＥＤＭＡＮを倒した後、コウモリが侵入者を襲わなくなったことからも、彼が館内のコウモリを操っていたことが推測される。また、脱出を試みたソフィーを再び館に連れ去り、その後館内に監禁してたのも彼である。知能は他のゾンビと比べても突出しており、人間の言葉を喋るほど発達している。が、その知能のほとんどはこざかしい猿知恵として無駄に使われる事が多いようだ。



# HERMIT

STAGE　3-BOSS
TYPE：6803/HP：160

身体が硬質化した蜘蛛型のゾンビ。頭以外の身体の部位は非常に硬く、特殊工作員の銃の弾丸さえ簡単に弾き返す。長い手足を振るい、先についた鉤状の爪で功撃を行う。さらにそれ以外にも腹部から粘着性のある液体を多数飛ばしてくる事もある。普段はＤｒ．キュリアンのペット的な存在であり、おとなしいが、一旦Ｄｒ．キュリアンの命令を受けると飼い犬のように忠実に侵入者に対して攻撃を行う。研究所内に生息するクモ型の敵タランはＨＥＲＭＩＴの分身だと推測されている。

# MAGICIAN

STAGE・4-BOSS/TYPE：0/HP：600

人類の上に立つべき存在として創られた第一号の敵。火を自在に操る能力持ち、高速で移動しながら紅蓮の炎を繰り出す。また、研究途中の段階であり、開発時に問題として挙げられていた「炎による攻撃時に一瞬のスキができる」点はこの時点では改善されていなかったと思われる。またＭＡＧＩＣＩＡＮの弱点は本来どこにもなく、完全無欠、無敵の存在としてＤｒ．キュリアンの意のままに操れるようプログラムされていた。しかし、謎の男によってプログラムを意図的に変更され、何人の束縛も受けない存在として誕生する。



# 各敵のパーツ別ダメージ変化表

雑魚モンスターは、それぞれ撃たれる場所によって受けるダメージ値が異なる。人間タイプの場合、下図のようなパーツに分けることができ、それぞれにダメージ値が設定されている。また、同じ場所を撃つとダメージ値が大きくなる場合がある。表の「下腕　25→30→35」などがそれだ。これらの表のダメージ数値に95ページに掲載している難易度による修正数値の修正を受けて、実際のダメージ値になる。ダメージ値の総計がそのモンスターのHPを越えると倒れる。



表を見ると頭を撃つことの有効さがよく解る。しかも頭だけは難易度の影響を受けないのだ。




**●サム**（HP100）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 100→120→140 |
| 胸 | 50→60→70→80 |
| 腰 | 35 |
| 上 腕 | 25→30 |
| 下 腕 | 25→30→35 |
| 手 | 25→30 |
| 太もも | 20→25 |
| す ね | 20 |
| 足 首 | 20 |
| つま先 | 20 |

**●ネイル**（HP120）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 100→120→140 |
| 胸 | 50→60→70→80 |
| 腰 | 35 |
| 上 腕 | 25→30 |
| 下 腕 | 25→30→35 |
| 手 | 25→30 |
| 太もも | 20→25 |
| す ね | 20 |
| 足 首 | 20 |
| つま先 | 20 |

**●シリル**（HP160）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 100→120→140 |
| 胸 | 50→60→70→80 |
| 腰 | 35 |
| 上 腕 | 25→30 |
| 下 腕 | 25→30→35 |
| 手 | 25→30 |
| 太もも | 20→25 |
| す ね | 20 |
| 足 首 | 20 |
| つま先 | 20 |

**●カゲオ**（HP90）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 100→120 |
| 胸 | 50→60→70 |
| 腰 | 35 |
| 上 腕 | 25→30 |
| 下 腕 | 25→30 |
| 手 | 25→30 |
| 太もも | 20 |
| す ね | 20 |
| 足 首 | 20 |
| つま先 | 20 |

**●ブルボン**（HP150）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 100→120→140 |
| 胸 | 50→60→70→80 |
| 腰 | 35 |
| 上 腕 | 25→30 |
| 下 腕 | 25→30 |
| 手 | 25→30 |
| 太もも | 20→25 |
| す ね | 20 |
| 足 首 | 20 |
| つま先 | 20 |

**●エビタンa**（HP140）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 100→120→140 |
| 胸 | 50→70→80 |
| 腰 | 35 |
| 上 腕 | 25→35 |
| 下 腕 | 25→35 |
| 手 | 25→35 |
| 太もも | 20 |
| す ね | 20 |
| 足 首 | 20 |
| つま先 | 20 |

**●エビタンb**（HP120）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 100→120→140 |
| 胸 | 60→70→80 |
| 腰 | 60→65→70 |
| 上 腕 | 30→35 |
| 下 腕 | 30→35 |
| 手 | 30→35 |
| 尻 尾 | 30 |
| | |
| | |
| | |

**●サイモン**（HP180）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 100→120→140 |
| 胸 | 50→55→60→65→70 |
| 腰 | 35 |
| 上 腕 | 25→30 |
| 下 腕 | 25→30→35→40 |
| 手 | 25→30 |
| 太もも | 20→25 |
| す ね | 20 |
| 足 首 | 20 |
| つま先 | 20 |

※デビロン、ブエール、モゥラー、ナーメ、タランは、HPが5以下の為どこを撃っても1発で死ぬのでパーツ別ダメージは特にありません。

### ●ギルモア（HP220）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 100→120→140 |
| 胸 | 50→60→70→80 |
| 腰 | 35 |
| 上 腕 | 25→30 |
| 下 腕 | 25→30 |
| 手 | 25→30 |
| 太もも | 20→25 |
| す ね | 20 |
| 足 首 | 20 |
| つま先 | 20 |

### ●ハリス（HP180）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 100→120→140 |
| 胸 | 50→60→70→80→90 |
| 腰 | 35 |
| 上 腕 | 25→30 |
| 下 腕 | 25→30 |
| 手 | 25→30 |
| 太もも | 20→25 |
| す ね | 20 |
| 足 首 | 20 |
| つま先 | 20 |

### ●ロバート（HP210）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 100→120→140 |
| 右胸 | 50→60→70→80 |
| 腰 | 35 |
| 右上腕 | 25→30 |
| 右下腕 | 25→30→35→40 |
| 手 | 25→30 |
| 太もも | 20→25 |
| す ね | 20 |
| 足 首 | 20 |
| つま先 | 20 |

### ●サムソン（HP250）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 100→120→140 |
| 胸 | 50→60→70→80→90→100 |
| 腰 | 35 |
| 左上腕 | 25→30 |
| 左下腕 | 25→30 |
| 手 | 25→30 |
| 太もも | 20→25 |
| す ね | 20 |
| 足 首 | 20 |
| つま先 | 20 |

### ●ベントリー（HP200）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 100→120→140 |
| 胸 | 30→35→40→45→50→55 |
| 腰 | 20 |
| 上 腕 | 25→30 |
| 下 腕 | 25→30 |
| 手 | 25→30 |
| 太もも | 20→25 |
| す ね | 20 |
| 足 首 | 20 |
| つま先 | 20 |

### ●バーナー（HP220）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 100→120→140 |
| 胸 | 50→60→70→80→90→100 |
| 腰 | 35 |
| 左上腕 | 25→30 |
| 左下腕 | 25→30 |
| 手 | 25→30 |
| 太もも | 20→25 |
| す ね | 20 |
| 足 首 | 20 |
| つま先 | 20 |

### ●ルービン（HP130）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 100→120 |
| 胸 | 40→60→70→80 |
| 腰 | 40 |
| 上 腕 | 20→30 |
| 下 腕 | 20→30 |
| 手 | 20→30 |
| 太もも | 20→25 |
| す ね | 20 |
| 足 首 | 20 |
| | |

### ●ドレイク（HP90）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 100→120→140 |
| 胸 | 40→60→70→80 |
| 腰 | 40 |
| 上 腕 | 20→30 |
| 下 腕 | 20→30 |
| 手 | 20→30 |
| 太もも | 20→25 |
| す ね | 20 |
| 足 首 | 20 |
| | |

### ●ムーディー（HP90）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 100→120 |
| 胸 | 40 |
| 腰 | 40 |
| 上 腕 | 20 |
| 下 腕 | 20 |
| 手 | 20 |
| 太もも | 20 |
| す ね | 20 |
| 足 首 | 20 |
| | |

### ●パーラー（HP80）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 100 |
| 胸 | 40 |
| 腰 | 40 |
| 上 腕 | 20 |
| 下 腕 | 20 |
| 手 | 20 |
| 太もも | 20 |
| す ね | 20 |
| 足 首 | 20 |
| つま先 | 20 |

### ●ケンフィス（HP平均80）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 80→100 |
| 胸 | 40→45→50→55→60 |
| 腰 | 40 |
| 上 腕 | 25→30 |
| 下 腕 | 25→30→35 |
| 手 | 25→30 |
| 太もも | 20→25（※後ろは20のみ） |
| す ね | 20 |
| 足 首 | 20 |
| つま先 | 20 |

### ●サルゾウ（HP平均120）

| 場所 | ダメージ量変化 |
|---|---|
| 頭 | 100→120→140 |
| 胸 | 40→45→50→55 |
| 腰 | 40 |
| 上 腕 | 20→25 |
| 下 腕 | 20→25 |
| 手 | 20 |
| 太もも | 20 |
| す ね | 20 |
| 足 首 | 20 |
| つま先 | 20 |

# ゲームの難易度について

## ●0～15の16段階の難易度

難易度は０から15までの16段階があり、15に近づくにつれてゲームが難しくなっていく。難易度の違いは、敵のパーツの硬さの違いという点に現れるだけで、出現パターンや出現数などには差はない。難易度が高くなっていくと、敵のパーツ（胸や腕など頭以外の部分）が硬くなり、敵のライフの減少が少なくなる。オプションの難易度設定は、ゲームスタート時の難易度が下の表のようになる。ボス戦については、難易度の影響はまったくない。ただし、ステージ２とステージ４のボスのみ、１人プレイ時と２Ｐ同時プレイ時とで与えるダメージの数値に違いがでる。難易度が高くなると雑魚モンスターの頭以外のパーツが硬くなると覚えておこう。

| | |
|---|---|
| VERY EASY | 1 |
| MEDIUM EASY | 4 |
| NORMAL | 7 |
| MEDIUM HARD | 11 |
| VERY HARD | 15 |

## ●難易度はゲーム中に変動している

このゲームでは、前述の難易度が一定ではなく、様々な要素に応じて絶えず変動するしくみになっている。ボス戦を除くゲーム中に、ゲーム時間が50秒たつごとに難易度が１つ上がり、１人プレイから２Ｐ同時プレイになると難易度が４つ上がる。ただし、２Ｐ同時プレイ時にプレイヤーの片方がコンティニュー表示になった時点で難易度が４つ下がり、コンティニューすると難易度が２つ上がる。また、ボス戦を除くゲーム中に敵の攻撃を受けると難易度が１つ下がる。上手なプレイヤーほど難易度が高くなるのだ。



難易度変化の要素は、①プレイ時間②プレイ人数の変化③敵の攻撃を受ける、の３つ。

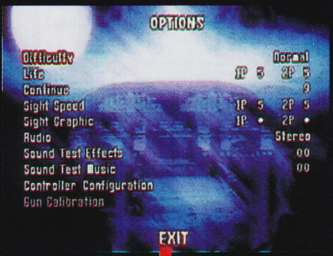
## ●難易度の違いによる敵のパーツダメージ

前のページに掲載した雑魚モンスターのパーツ別ダメージ数値は、右表の難易度によるパーツダメージ修正数値の影響を受ける。前ページで掲載したパーツ別ダメージ数値に、難易度による修正数値を加減した数値が実際のダメージ数となる。なお、頭は難易度の影響を受けず、ダメージ数は一定である。右表の上部０～15が難易度、縦がパーツ名を表す。難易度７がノーマルなので、修正値は±０で、前ページのダメージ表通りのダメージ数値になる。基本的に難易度７を境に敵のライフの減り方が変わっていくということだ。



シリルの上腕を撃った場合、難易度７ならダメージ25、難易度0で45、難易度15で５。

### 難易度変化の一例



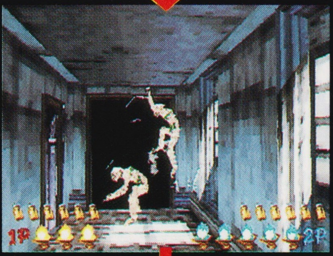

難易度設定はＮＯＲＭＡＬ。つまり難易度７でスタート。




ゲーム開始後50秒が経過し、難易度が１つアップ、８に。




さらに２Ｐが参加し、難易度４アップ。難易度12に変化。




１Ｐが敵の攻撃を２回喰らい、難易度２ダウン。難易度10に。




１Ｐがコンティニュー表示になり、難易度６に下がる。




コンティニューして２アップ。難易度８になった。

# 難易度による敵のパーツダメージ修正数値

●サム、ネイル、シリル、カゲオ、ブルボン、サイモン、ハリス、ギルモア、ベントリー、エビタンa、サムソン、バーナー、ロバートの場合

| | 0、 | 1、 | 2、 | 3、 | 4、 | 5、 | 6、 | 7、 | 8、 | 9、 | 10、 | 11、 | 12、 | 13、 | 14、 | 15、 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 胸 | +30 | +25 | +20 | +15 | +10 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −15 | −20 | −25 | −30 |
| 腰 | +20 | +15 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −15 | −15 | −20 |
| 上 腕 | +20 | +15 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| 下 腕 | +20 | +15 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| 手 | +20 | +15 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| 太もも | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| す ね | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| 足 首 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| つま先 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |

※ただし、サムソン、バーナーの右腕、ロバートの左上半身はノーダメージです。

●サルゾウ、ルービン、ドレイク、ムーディー、パーラーの場合

| | 0、 | 1、 | 2、 | 3、 | 4、 | 5、 | 6、 | 7、 | 8、 | 9、 | 10、 | 11、 | 12、 | 13、 | 14、 | 15、 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 胸 | +30 | +25 | +20 | +15 | +10 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −15 | −20 | −25 | −30 |
| 腰 | +20 | +15 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −15 | −15 | −20 |
| 上 腕 | +20 | +15 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| 下 腕 | +20 | +15 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| 手 | +20 | +15 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| 太もも | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| す ね | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| 足 首 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |

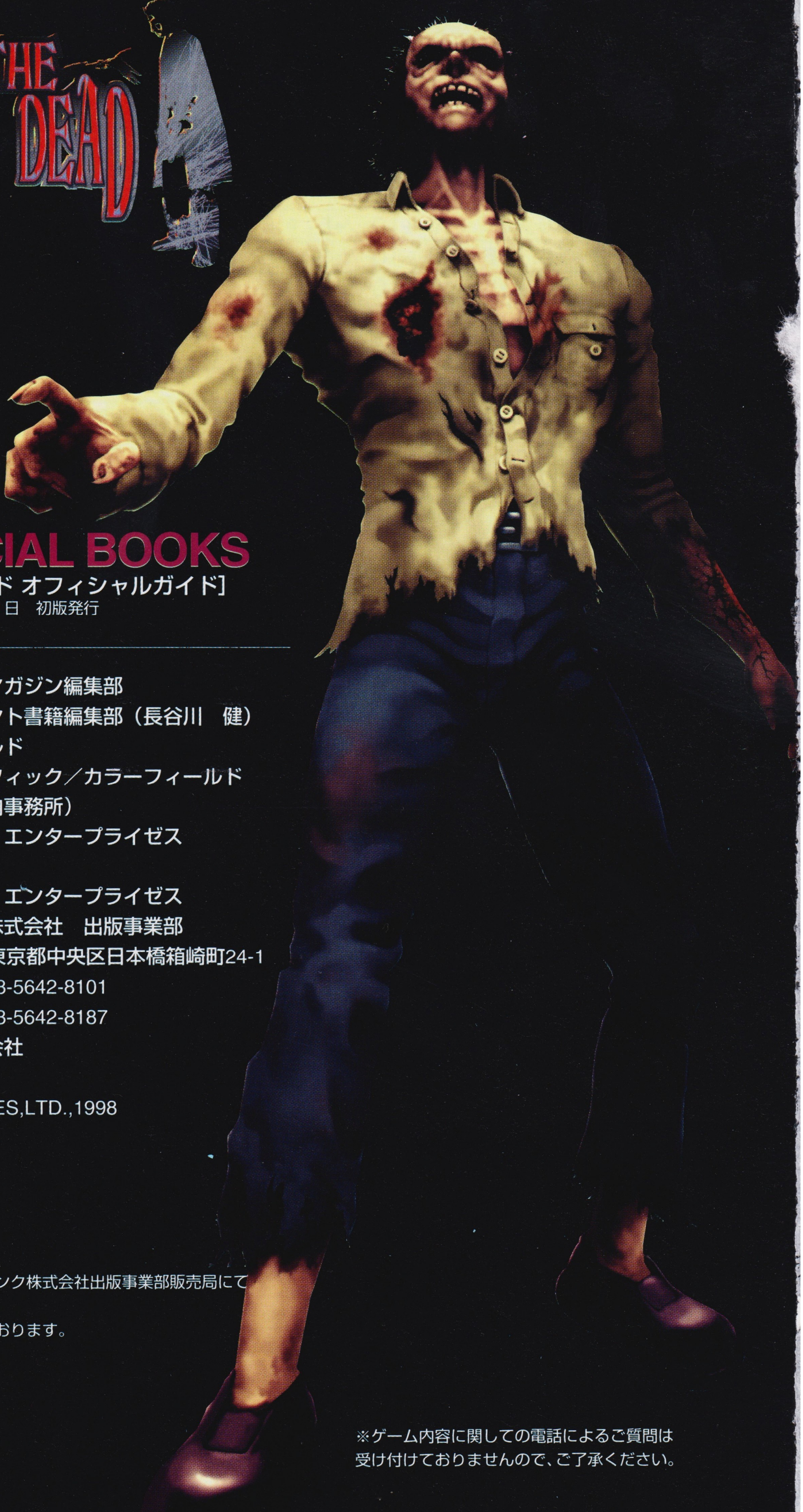
●エビタンbの場合

| | 0、 | 1、 | 2、 | 3、 | 4、 | 5、 | 6、 | 7、 | 8、 | 9、 | 10、 | 11、 | 12、 | 13、 | 14、 | 15、 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 胸 | +30 | +25 | +20 | +15 | +10 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −15 | −20 | −25 | −30 |
| 腰 | +20 | +15 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −15 | −15 | −20 |
| 上 腕 | +20 | +15 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| 下 腕 | +20 | +15 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| 手 | +20 | +15 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| 尻 尾 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

●ケンフィスの場合

| | 0、 | 1、 | 2、 | 3、 | 4、 | 5、 | 6、 | 7、 | 8、 | 9、 | 10、 | 11、 | 12、 | 13、 | 14、 | 15、 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 胸 | +30 | +25 | +20 | +15 | +10 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −15 | −20 | −25 | −30 |
| 腰 | +20 | +15 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −15 | −15 | −20 |
| 上 腕 | +20 | +15 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| 下 腕 | +20 | +15 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| 手 | +20 | +15 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| 太もも | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| す ね | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| 足 首 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |
| つま先 | +15 | +10 | +10 | +5 | +5 | 0 | 0 | 0 | 0 | −5 | −5 | −10 | −10 | −10 | −15 | −15 |

# THE HOUSE OF THE DEAD




SEGA OFFICIAL BOOKS

[ザ ハウス オブ ザ デッド オフィシャルガイド]

1998年3月31日　初版発行

編集●セガサターンマガジン編集部
アミューズメント書籍編集部（長谷川　健）
構成・文●カラーフィールド
本文デザイン●シレロ・グラフィック／カラーフィールド
カバーデザイン●竹内雄二（竹内事務所）
監修●株式会社セガ・エンタープライゼス
発行人●松原秀明
発行●株式会社セガ・エンタープライゼス
発売●ソフトバンク株式会社　出版事業部
〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局　TEL.03-5642-8101
編集部　TEL.03-5642-8187
印刷・製本●共立印刷株式会社

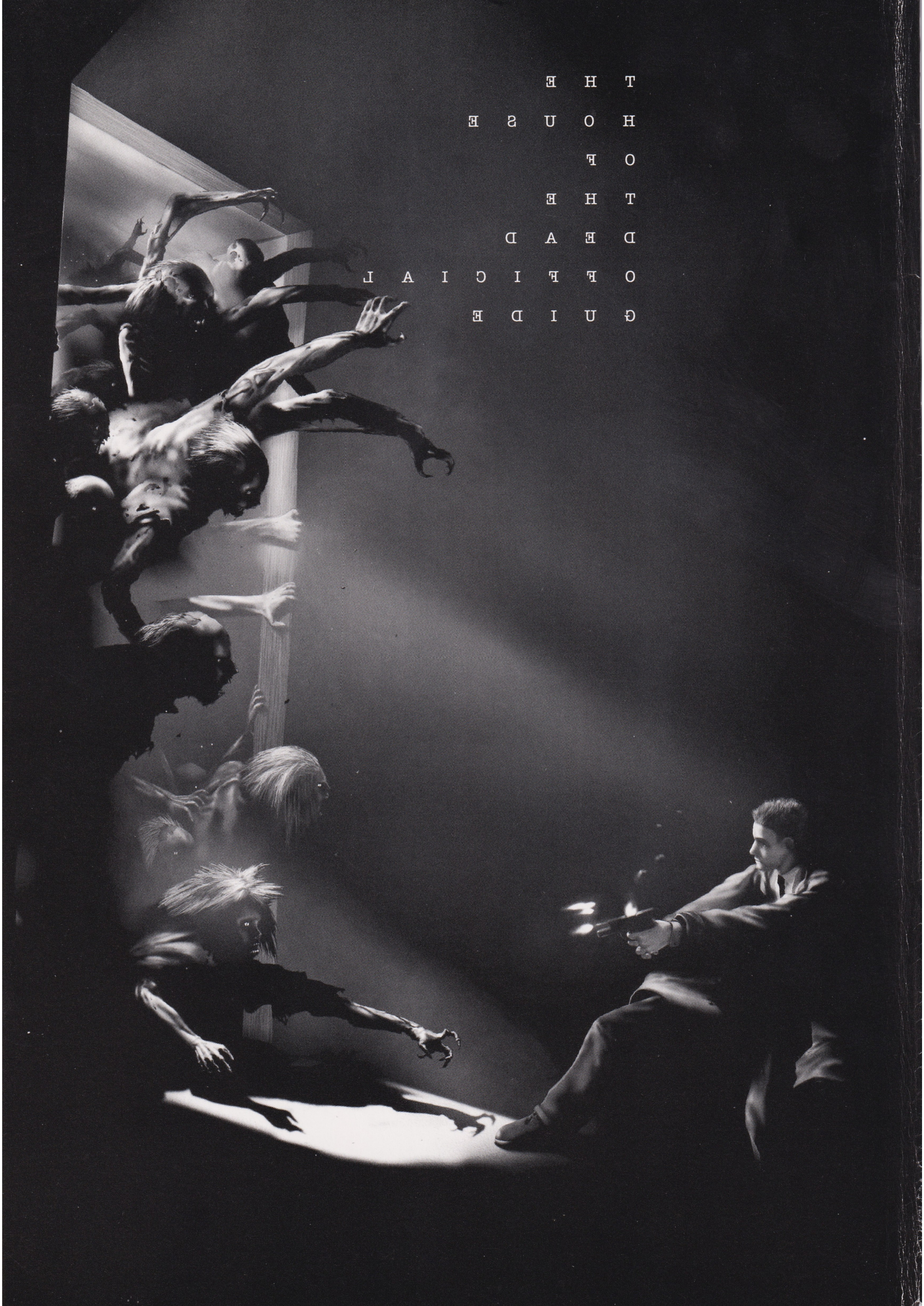




ISBN4-7973-0620-3
Printed in Japan




※ゲーム内容に関しての電話によるご質問は
受け付けておりませんので、ご了承ください。


THE HOUSE OF THE DEAD OFFICIAL GUIDE

SOFT BANK ソフトバンク

ISBN4-7973-0620-3

C0076 ¥1100E

9784797306200

定価 本体1,100円 ＋税

1920076011009

発行＝株式会社セガ・エンタープライゼス
発売＝ソフトバンク株式会社

SOFT BANK

# 迫り来る恐怖を撃て!!

## 狂気の館で生き残るための完全攻略ガイド!!

SOFT BANK

SEGA SATURN MAGAZINE

ザ ハウス オブ ザ デッド
オフィシャルガイド

- 瞬間の判断が要求される攻略のポイントを図入りで解説。
- 行動によって変化する攻略ルートをマップで解説。
- 対ボス戦における攻略テクニックを完全攻略。
- 新たに登場したキャラクターの特性紹介。
- 隠された謎に迫る設定資料の数々。

郵便はがき

料金受取人払

日本橋局承認

2349

差出有効期間
平成11年10月
31日まで

103-8730

(受取人)

346

日本橋郵便局私書箱358号

ソフトバンク株式会社 出版事業部
アミューズメント書籍編集部 行

| | | | |
|---|---|---|---|
| 住所 □□□-□□□□ ☎ (　) | | | |
| 氏名 | 年齢 | 性別 | 男 女 |
| 職業・勤務先<br>学校(学部・学年) | | | |

# 愛読者アンケート

| お買上げの書名 | ザ ハウス オブ ザ デッド<br>オフィシャルガイド |
|---|---|

■本書をどのようにお知りになりましたか
□ 書店で見て　□ 人にすすめられて
□ 雑誌広告（雑誌名　）
□ その他（　）

■本書について

| | 良 | ←→ | | 悪 | | 良 | ←→ | | 悪 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 内容 | □ | □ | □ | □ | 読みやすさ | □ | □ | □ | □ |
| 表紙 | □ | □ | □ | □ | 価格 | □ | □ | □ | □ |

■本書の内容について

●よかった記事
1.
2.
3.

●つまらなかった記事
1.
2.
3.

■その他、ご意見、ご要望がございましたらお書きください

■最近プレイしたゲームを3つ挙げて下さい。
（SS、PSなんでも結構です）

アンケートにご協力ありがとうございました。